جامعة مؤتة
عمادة الدراسات العليا

# أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الاجتماعية والوطنية في محافظة الكرك

إعداد الطالبة
نسرين عبدالله الختاتنة

إشراف
الدكتور حسن بني دومي

رسالة مقدمة إلى عمادة الدراسات العليا
استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير
في المناهج وأساليب تدريس الدراسات الاجتماعية

جامعة مؤتة, 2013

## الإهداء

إلى من علمني حب العلم والحياة...

إلى من كان لي القدوة في الصبر والعطاء...

إلى والدي العزيز.

إلى والدتي الغالية التي ما فتأت تغمرني بدعواتها وبركاتها .

إلى سندي وساعدي إخواني وأخواتي الذين سلحوني بالهمم والعزيمة.

إلى أصدقائي الذين ساعدوني وقـَويت بهم عزيمتي.

إلى جميع من ساعد وأسهم في انجاز هذا العمل.

إليهم جميعا أهدي هذا الجهد المتواضع

**نسرين الختاتنة**

## الشكر والتقدير

يطيب لي في هذا المقام أن أقدم شكري وعرفاني وتقديري لأستاذي الفاضل الدكتور حسن بني دومي الذي منحني جل وقته وجهده طوال فترة إشرافه على هذه الرسالة، فنصحني وأرشدني ووجهني، فله مني الاحترام والتقدير ما حييت.

كما أتقدم بالشكر والتقدير لأعضاء لجنة المناقشة الموقرين؛على تفضلهم بقبول مناقشة هذه الرسالة وتحملهم عناء قراءتها ومراجعتها وتصحيح أخطائها، وإبداء آرائهم وملاحظاتهم التي سيكون لها الدور الأكبر في إثراء هذا العمل وإخراجه على أحسن وجه.

وكل الشكر لكل من ساعد وساهم في إنجاز هذا العمل.

**نسرين الختاتنة**

## فهرس المحتويات

## قائمة الجداول

## قائمة الملاحق

# الملخص

## أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الاجتماعية والوطنية في محافظة الكرك

**نسرين عبدالله الختاتنة**

**جامعة مؤتة، 2013**

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الاجتماعية والوطنية في محافظة الكرك، ولتحقيق هدف الدراسة تم بناء اختبار تحصيلي، وتم التأكد من صدقه وثباته. تكونت عينة الدراسة من (38) طالبا وطالبة من طلبة الصف الرابع الأساسي في مدرسة شويح الأساسية المختلطة، مقسمة إلى مجموعتين تجريبية(19) طالبا وطالبة، وضابطة(19) طالبا وطالبة، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الأداء البعدي لأفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التحصيل، وكانت الفروق لصالح طلبة المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام الألعاب التعليمية. كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الأداء البعدي لأفراد عينة الدراسة على اختبار التحصيل تعزى للنوع الاجتماعي والتفاعل بين الطريقة والنوع الاجتماعي. وقد أوصت الدراسة العمل على توظيف الألعاب التعليمية في تدريس مادة التربية الاجتماعية والوطنية في مرحلة التعليم الأساسي للذكور والإناث. والاستفادة من طريقة التدريس بالألعاب التعليمية في مختلف فروع المواد التعليمية.

**الكلمات المفتاحية:** الألعاب التعليمية، التحصيل، الصف الرابع الأساسي، التربية الاجتماعية والوطنية

**Abstract**

**The impact of educational games on fourth-grade primary students' achievement in the subject of social and national education in Karak.**

**Nesreen Abdollah Al-Khatatneh**
**Muta, 2013**

This study aims to identify the impact of educational games on fourth-grade students' achievement in the subject of social and national education in Karak. To achieve the goal of this study, an achievement test has been made, and its credibility and consistency have been ascertained. The study includes a sample of (38) primary fourth-grade students of the two genders from Shwaih primary school. The sample is divided into two groups, experimental group (19) students and control group (19) students. Results of study have showed differences which have statistic denotations among averages of posttest performance of the two groups (experimental and control) within achievement test. The differences were in favor of the experimental group of students were they have learned by educational games. In addition, the results have showed no differences of statistic denotations attributed to social gender among averages of post-test performances of study sample's students and The interaction between method and gender.

The study has also recommended that the educational games to be used in teaching the subject of social and national education during the stage of primary education for the tow genders (males and females), And take advantage of the method of teaching educational games in various branches of learning materials.
**Keywords:** educational games, achievement, primary fourth-grade, social and national education.

# الفصل الأول
# خلفية الدراسة وأهميتها

## 1.1 المقدمة

يعد اللعب نشاطا مهما يمارسه الفرد، إذ أنه يساهم في تكوين شخصيته بأبعدها وسماتها كافة، حيث أن اللعب عند الإنسان يعتبر وسيطا تربويا مهما يعمل في تكوين شخصية الفرد في هذه المرحلة من نموه، ويشبع حاجاته، وتعد الألعاب التعليمية من أهم الأنشطة التي تسهم في سد حاجات وميول ورغبات الفرد في هذه المرحلة العمرية.

"ويمثل اللعب مقوماً تربوياً حيوياً في تربية الأطفال في مستوياتهم الأولى، لما تنطوي عليه هذه الفترة من أهمية وإمكانات وخصائص، تلزم لتشكيل الطفل في هذه المرحلة التكوينية الحاسمة من النمو" (ملحم، 2002: 19).

فاللعب هو حياة الطفل الذي يشعره بالسعادة، ويميل إلى إحداث عالم من الوهم والخيال، يمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والثقة، دون خوف من تدخل الآخرين، كما جاء في نظرية التحليل النفسي، ويمكن أن يكون اللعب منطلقاً للاستكشاف وعلاجاً للأمراض النفسية، فهو عملية تسلية وترفيه للمساعدة على تخفيف التوتر والانفعالات (العناني، 2002). فاللعب مدخل أساسي لنمو الطفل من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والمهارية واللغوية ...الخ، كما يسمح باكتشاف العلاقات بينها، وينمي التفكير، وهو يسمح بالتدريب على الأدوار الاجتماعية، ويخلص الإنسان من الانفعالات الضارة ومن صراعاته، ويساعده على إعادة التكيف (الحيلة، 2002).

وتأكيدا لأهمية الألعاب فإن العديد من المؤسسات التعليمية تولي أهمية كبيرة للألعاب في مناهجها، وتسعى إلى توفير الإمكانات الضرورية لها نظرا لأهميتها، خاصة وأنها أساسية في حياة الفرد ويصعب فصلها عنه، ولذا تسعى التربية الحديثة إلى إدخال الألعاب كإحدى استراتيجيات العمل الأساسية شرط أن يكون اللعب موجها، يقوم به الأفراد من أجل التعلم والمتعة، ففيه تستثمر الطاقة الحركية والذهنية، ويتم فيه تحويل المعلومات الواردة ضمن نص اللعبة لتلائم احتياجات الفرد

بشّتى أنواعها، ويمكن أن تمارس بشكل فردي أو في مجموعات (الحيلة وغنيم، 2002).

وقد استحوذت قضية الأنشطة التعليمية ومن بينها الألعاب التعليمية واللغوية اهتمام كثير من رجال التربية وعلماء النفس في السنوات الأخيرة، وبناء عليه فقد تغير دور كلّ من المعلم والمتعلم في ضوء النظام التربوي المبني على إستراتيجية الأنشطة التعليمية والألعاب اّللغوية، وأصبح التركيز على دور المتعلم ليصبح محور العملية التعليمية وعليه يقع العبء الأكبر في إحداث التعلم، أما دور المعلم في ظل هذا المنحى الجديد فقد اقتصر على أن يكون ميسرا، وموجها، ومرشدا، ومعدا للمواد التعليمية اللازمة، ومحددا لمستوى المتعلمين، ومعدا للاختبارات التشخيصية والتقويمية والتحصيلية، وفي ضوء ذلك أصبحت العملية التعليمية قائمة على الديمقراطية والمرونة (إبراهيم، 2000).

لذا وجب على المعلم استغلال هذا الميل الفطري بتمكين الطفل من النمو السليم، بانتقاء النوع الملائم من اللعب، على وفق ما يتلاءم مع عمره ونضجه الجسمي والفكري، ثم تقديمه للطفل في ظرف تربوي ونفسي واجتماعي مناسب (عكي، 2000)، ويتضح مما ذكر أهمية الألعاب التعليمية، فهي تسعى إلى تشجيع عنصر المنافسة بين الأفراد أو المجموعات، وتؤكد في الوقت نفسه تجنب تصعيده والإفراط به، للحفاظ على استمرارية الانخراط في اللعبة، وتعزيز رغبة تحصيل الإجابة الصحيحة أولاً، والرغبة في تحصيل الفرد أو المجموعة (سمك، 1998).

ويذكر (عبد العزيز، 1983: 35) أيضاً "أن أهمية الألعاب بشكل عام والألعاب التعليمية بشكل خاص تبرز من تزويدها المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العملي، إذ يتعرف المتعلم إلى بعض المشكلات القرائية التي يمكن أن يواجهها في المستقبل، وقد تسهم الألعاب في اقتراح حلول لتلك المشكلات، مما يساعده في اتخاذ القرار المناسب، ومن فوائد الألعاب اللغوية أنها تسهم إلى حد كبير في التعلم الإبداعي، وتنمية الاستكشاف، والتجريب، وقد دعا الكثير من الباحثين إلى إدماج اللعب في مناهج الصفوف الأولى"، ويذكر (العناني، 2002) أن الألعاب تؤدي إلى الإسهام في تقليل الفجوة بين ما يجري في غرفة الصف وما يجري في مواقف الحياة اليومية، وتتيح

الفرصة كذلك لتغيير الدور التقليدي لكل من المعلم والمتعلم، إذ تتوجه المعلم نحو دور الإعداد والتنظيم والمتابعة وتوزيع المهمات والتقييم.

وهناك فوائد تربوية عديدة يقدمها اللعب للأطفال ومنها: فوائد بنائية للناحيتين الجسمية والشخصية بأبعادها الثلاثة: النفسحركية والمعرفية والوجدانية والعمل على تنمية الأعضاء والأجهزة البدنية كافة من الناحية الوظيفية والعصبية والتشريحية، ويتيح اللعب الفرصة أمام الأطفال لاستخدام حواسهم، فيلاحظون ويتساءلون ويكتشفون ويتعلمون به الكثير من المعارف والمهارات والاتجاهات في مرحلة ما قبل المدرسة، ويوسع اللعب آفاق الطفل المعرفية، ويزيد من معلوماته، ويزوده بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أية وسيلة تعليمية ثانية (عكي، 2000؛ بلقيس ومرعي، 2002). وذكر (الخوالدة، 1987) فوائد اجتماعية للعب، على اعتبار أن اللعب أداة تعبير وتواصل؛ إذ يتيح التوافق بين الطفل والبيئة التي يعيش فيها، سواء أكانت بيئة مادية أم اجتماعية.

كذلك، فإن للألعاب دوراً مهماً في كسر روتين الدرس وعملية التدريس؛ إذ إنها تعطي الطلبة قسطاً من الراحة في أثناء ممارسة الأشكال المكثفة للتعليم، وخصوصاً عندما تتشتت أذهانهم، ويعود ذلك لما للألعاب من أثر في تحسين التعليم لدى الأفراد وقدرتهم على الممارسة التعليمية؛ لذا جاءت هذه الدراسة للتعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الاجتماعية والوطنية في مدارس محافظة الكرك.

## 2.1 مشكلة الدراسة

تؤكد الكثير من الدراسات التربوية، أن الدراسات الاجتماعية ما زالت تُدرس بطرائق لا تتفق وأهدافها في شكلها الحديث، في عصر المعلومات، ومجتمع المعرفة (قطاير، 1999؛ الشعوان، 1999؛ هيلات، 2006)، ولكن ما زال المراقب لطرائق التدريس المستخدمة من معلمي الدراسات الاجتماعية، يجد أنها ترتكز على أساليب التلقين والتحفيظ، وتتمحور حول المعلم، والمحتوى، بوصفهما المصدر الأساس للحصول على المعرفة (Ediger, 2004)، ولا يمكن الجزم بأن هناك طريقة مثالية،

يمكن استخدامها في جميع المواقف التعليمية، وإنما قد توجد طريقة مناسبة تحقق النتائج المرغوبة، وفي الدراسات الاجتماعية ينظر إلى استخدام الألعاب التعليمية كطريقة مناسبة وقادرة على تحقيق ذلك (Farris, 2001)، ومع ذلك لم تلق الألعاب التعليمية الاهتمام الكافي من معلمي التربية الاجتماعية (Obenchain & Morris, 2001)؛ لذا كانت الحاجة لهذه الدراسة من أجل الكشف عن فاعلية طريقة تدريس تعتمد على التفاعل والتشويق وإثارة الدافعية لدى الطلبة من خلال اللعب، ويمكن تحديد مشكلة الدراسة بالسؤال الرئيس التالي: **هل يوجد أثر لاستخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الاجتماعية والوطنية في مدارس محافظة الكرك ؟**

## 3.1 أسئلة الدراسة

سعت الدراسة للإجابة عن الأسئلة التالية:

1. هل يوجد أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) لاستخدام الألعاب التعليمة في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة الكرك في مادة التربية الاجتماعية والوطنية؟
2. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) لاستخدام الألعاب التعليمة في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة الكرك في مادة التربية الاجتماعية والوطنية تعزى للنوع الاجتماعي؟
3. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) لاستخدام الألعاب التعليمة في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة الكرك في مادة التربية الاجتماعية والوطنية تعزى للتفاعل بين الطريقة والنوع الاجتماعي ؟

## 4.1 أهداف الدراسة:

سعت الدراسة لتحقيق الأهداف التالية:

1. الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الاجتماعية والوطنية في مدارس محافظة الكرك.

2. الكشف عن أثر النوع الاجتماعي على تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الاجتماعية والوطنية في مدارس محافظة الكرك.

## 5.1 أهمية الدراسة

تستمد هذه الدراسة أهميتها من أهمية الدور الذي تلعبه الألعاب التعليمية في العملية التعليمية التعلمية، ويمكن إجمال أهمية الدراسة فيما يلي:

1. قد تفيد نتائج هذه الدراسة القيادات الإدارية والتعليمية ومتخذي القرار في وزارة التربية والتعليم، والمشرفين التربويين، ومديري المدارس في توجيه المعلمين إلى استخدام الألعاب التعليمية في تعليم الطلبة ودمجها في المناهج المدرسية.
2. قد تساهم نتائج هذه الدراسة في تزويد معلمي التربية الاجتماعية والوطنية بمعلومات إضافية عن استخدام الألعاب التعليمية.

## 6.1 محددات الدراسة:

اقتصرت هذه الدراسة على المحددات التالية:

**المحدد البشري:** طلبة الصف الرابع الأساسي.

**المحدد المكاني:** مدارس لواء المزار الجنوبي (محافظة الكرك).

**المحدد الزماني:** أجريت هذه الدراسة في العام الدراسي 2013 / 2014

وتحددت نتائج هذه الدراسة باستجابة أفراد عينة الدراسة على فقرات الاختبار الذي أعدته الباحثة واستخدمته في الدراسة.

## 7.1 التعريفات الإجرائية:

**الألعاب التعليمية**

وهي نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم بين المتعلمين يمارسها المتعلم منفرداً أو في جماعة, يؤدى في حدود زمان ومكان معينين يحددها المعلم, حسب قواعد وقوانين مقبولة موافق عليها بحرية من قبل من يمارسها, تهدف إلى

تحقيق غايات تربوية معينة, ويرافق الممارسة عادة شيء من التوتر والترقب والبهجة واليقين (مرعي وأحمد, 2002: 37).

وتعرف إجرائيا بأنها: ألعاب حاسوبية (الخطأ، والصواب، والتجريب) تم عرضها على برمجية البور بوينت (Power point)، ولعبة الكلمات المتقاطعة الورقية.

**التحصيل الدراسي**

هو مدى التقدم الذي يحققه المتعلم في إنجاز الأهداف التعليمية للمادة المدروسة، ويقاس بعلامته على اختبار التحصيل المعد لهذه الغاية.

**مادة التربية الاجتماعية**

هي كتاب الصف الرابع الأساسي في مادة الجغرافيا والتاريخ والتربية الوطنية مجتمعة، الذي أصدرته وزارة التربية والتعليم للعام 2006 بناء على قرار مجلس التربية والتعليم رقم 2006/21 تاريخ 2006/2/19 بدءاً من العام الدراسي 2007/2006

# الفصل الثاني

# الإطار النظري والدراسات السابقة

## 1.2 الإطار النظري

يشكل الإطار النظري الجانب المفاهيمي من الدراسة، واستناداً إلى المراجع والمصادر، التي تم الاطلاع عليها من الكتب والدراسات والأبحاث المنشورة، التي تُشكل بِجملها أدبيات هذه الدراسة، وسيتم استعراض مفاهيم الدراسة وذلك على النحو الآتي:

### 1.1.2 التعليم باللعب

تقوم طرق التدريس على مجموعة من الوسائل التي تساعد الطلبة في الحصول على المعرفة، ولتسهيل تحقيق الأهداف المرجوة من الدرس، ومن هذه الوسائل التي يتبعها المعلم، هي استخدام اللعب وسيلة للتعلم، ويمكن تناول اللعب على النحو الآتي:

**أولا: مفهوم اللعب**

تؤكد التربية الحديثة اليوم على اللعب الهادف وتنادي بضرورة استخدامه في تربية الأطفال، لما له من دور حيوي في تكوين أبعاد شخصية الطفل، فاللعب هو عالم الطفل، وهو إطار حياة الطفولة المبكرة، وهو مفتاح تربية الطفل بل هو مفتاح الحياة، اللعب في سنوات التكوين الأولى هو مرادف للحياة بالنسبة للطفل (الخطيب، 1998).

ويعرف اللعب بأنه: "اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي سواء كان لعباً حراً أم لعباً منظماً يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها" (بدوي، 2002: 81). وعرفته تايلور (Taylor, 1991) بأنه: أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات. وعرفه (الشرمان، 2002: 52) بالتركيز على وظيفته وأهدافه بأنه: "نشاط يمارس من دون قهر، ويؤدي إلى السرور، ويعتمد على التخيل".

ويعرف اللعب أيضا بأنه: نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكي يبعث في نفسه البهجة، ويهدف اللهو واستهلاك الطاقة والجهد بدون أن تكون هناك قوى أو دوافع

خارجية تحركه وتوجهه, وهو بذلك يختلف عن العمل الحقيقي الذي هو نشاط موجه نحو غاية محددة يقوم بها الفرد (العناني، 2002: 44).

ويعرف بياجيه اللعب كما هو مشار إليه في (اللبابيدي وخلايلة، 1997) بأنه: عملية تمثل أو تعلم تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد.

واللعب هو "ميل فطري موروث في كل فرد طبيعي، وهو وسيلة للتعبير عن الذات باستغلال طاقاته ويدفع الفرد إلى التجريب والتقليد واكتشاف طرق جديدة لعمل الأشياء، وبذلك يشعر الفرد فيه بالمتعة والسرور وله دور كبير في تكوين شخـصية الفرد" (شريف، 2001: 113).

واللعب مدرسة غير رسمية للعلاقات الاجتماعية وبنائها، والبيت يزود الطالـب بالأمان بينما يزوده اللعب بالتدريب ويوسع خبرته في بناء العلاقات الاجتماعية غيـر المتوافرة في البيت، وهذا يتطلب منه تطوير مقدرته على الاستجابة لنمـاذج مختلفـة واسعة بحيث يكون قادراً على الانتقال من واحد إلى آخر (حلس، 2004). وهو نشاط يبذل فيه اللاعبون جهوداً كبيرة؛ لتحقيق هدف ما في ضوء قواعـد معينـة موصـوفة (فرج، 2005).

مما سبق يتضح أن مضمون اللعب يتسم بأنه نشاط تعليمي واجتماعي عبـر حركة أو سلسلة من الحركات تهدف إلى التسلية أو التعليم، وهو نشاط موجه يقـوم به الطفل من أجل المتعة والتسلية يعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلاءم مـع حاجات الفرد، وهو نشاط فطري تتم من خلاله عملية النمو والتطور عنـد الطفـل وتساعده على نمو شخصيته، واللعب هو مخرج لعلاج مواقف الإحباطات الموجودة في الحياة.

**ثانيا: أنواع اللعب**

ذكر (الخضر، 2007) بعض أنواع اللعب، وهي على النحو الآتي:

1. اللعب الإيهامي: يقوم هذا النوع من اللعب على الخيـال والتظـاهر، حيـث الإشارة إلى الأشياء مع عدم تواجدها.
2. اللعب الاستكشافي والحركي: يلاحظ السلوك الاستكشافي والاستطلاعي لدى الطفل عادة عندما يتلقى لعبة جديدة لها مكونات خاصة.

3. اللعب بالتقليد والمحاكاة: يعتبر اللعب الإيهامي مزجا بين الواقع والخيال أما اللعب بالمحاكاة فهو إعادة الواقع كما هو بدقة وبنفس التتابع الذي حدثت به.
4. اللعب الاجتماعي: ويقصد به الألعاب التي فيها تقاسم الدمى والأنشطة وتحديدها وتقبلها وفقا لقواعد معينة.

**ثالثا: العوامل المؤثرة باللعب**

إن اللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الصغار ضرورة من ضرورات حياته مثل الأكل والنوم، فالطفل ليس في حاجة إلى تعلم اللعب ولكنه في حاجة فقط إلى الإشراف والتوجيه، مما يثبت بالبرهان المحسوس انه شرط أساسي في تنمية القوى وترقية المواهب (ياسين، 2008).

وإن الأطفال لا يمارسون اللعب بدرجة واحدة، وقد يعود ذلك إلى عدة عوامل تؤثر في درجة اللعب، وهذه العوامل هي:

1. العامل الجسمي: يلعب مستوى النمو الجسمي الحس الحركي عند الأطفال دورا مهما في تحديد أبعاد نشاط اللعب، وكلما كانت العضلات قوية مكنت الطفل من المشاركة في اللعب الفعال، فالطفل الذي يعاني من إعاقة جسمية لا يستطيع أن يمارس اللعب مثل الطفل السليم (الحيلة، 2002).
2. العامل العقلي: إن الطفل الأكثر ذكاءً ينتقل بسرعة من اللعب الحسي إلى اللعب القائم على المحاكاة، ويبرز عنصر الخيال جليا في اللعب، ولا يتضح فيه مظهر أساسي للتغير فيختلف عن أقرانه من نفس السن في نشاط اللعب وأنواعه وأساليب الممارسة (الخضر، 2007).
3. النوع الاجتماعي: يتميز لعب البنين بنشاط أكبر من البنات ويفضلون الألعاب الرياضية على بقية الألعاب الأخرى، ويظهر البنون تباينا أكبر من البنات في الاهتمام باللعب، كاللعب بالطائرات والمسدسات وكرة القدم، بينما تفضل البنات اللعب بالدمى (الهويدي، 2005).
4. العوامل الاجتماعية والثقافية: تلعب الخلفية الاجتماعية والاقتصادية دورا بارزا في لعب الأطفال كما وكيفا، ويظهر الأطفال الذين ينتمون إلى بيئات اجتماعية واقتصادية عالية تفضيلات أكبر لمواد اللعب التي تتطلب صرف

الأموال كألعاب الحاسوب، وإن الإنفاق على أدوات اللعب يتأثر بنوع العمل وبالمستوى الاجتماعي والاقتصادي والتعليمي للفرد (الحيلة، 2002).

5. العامل البيئي: يتأثر الأطفال في نوع البيئة التي ينتمون إليها، فاللعب الأطفال في البيئات الريفية والصحراوية أقل من لعب الأطفال في البيئات الحضرية، وقد يعود هذا إلى قلة أدوات اللعب وأن طبيعة البيئة الريفيـة والـصحراوية يصعب فيها تنظيم أوقات اللعب وأدواتـه فينـصرفون لمـساعدة والـديهم (الهويدي، 2005).

**رابعا: نظريات تفسير اللعب**

تطور مفهوم اللعب، إذ كان للنظريات الحديثة المتمثلـة فـي نظريـة التحليـل النفسي، والنظرية المعرفية الدور الكبير في إكساب مفهوم اللعب هوية خاصة، بوصفه أحد المفاهيم النمائية، وأصبح نشاطاً هادفاً له فوائد تربوية وأخرى علاجية، وأصـبح أيضاً محط اهتمام التربويين وعلماء النفس بعد وضوح قيمته (مرعي وأحمد، 2002).

وهناك العديد من النظريات التي تطرقت إلى تفسير اللعب من الناحية النفسية في محاولة للوصول إلى تكوين نظرة متكاملة للأسباب التي من أجلها يميل الأفـراد وعلى اختلاف أعمارهم إلى ممارسة اللعب ومن هذه النظريات:

**1. نظرية الطاقة الزائدة:**

حيث تعد هذه النظرية من أقدم النظريات التي حاولت تفسير اللعـب ومـن أصحابها(هربرت سبنسر، وفردريك فون شيلر)، فقد وصفت هذه النظرية اللعب بأنه هو التعبير عن الطاقة الخصبة والأصل في الفنون جميعا، كما أنها عادت بعد فتـرة من الزمن لتقول أن اللعب أصل الفن وأنه تعبير عـشوائي عـن الطاقـة الزائـدة (الحماحمي، 1986).

**2. نظرية الاستجمام:**

إذ تعد هذه النظرية من أقدم الآراء التي ظهرت عن اللعب، والتي تـرى أن وظيفة اللعب الأساسية هي إراحة العضلات والأعصاب من عنـاء الأعمـال، وأن الإنسان يلعب كي يريح عضلاته المتعبة وأعصابه المرهقة التي أنهكها التعب؛ لأن

الإنسان عندما يستخدم عضلاته في أثناء العمل فإنه يعطيها فرصة كـي تـستريح (السلوم، 2000).

**3. نظرية الاسترخاء(التهدئة):**

أوضح كارت أن للعب وظيفة أخرى تتعلق بتهدئة الحالة السيكولوجية للفرد وذلك من خلال إشباع ميوله التي يتسبب عن عدم إشباعها حالة التوتر والإحبـاط، فقد أوضح أن اللعب يعد عاملا من العوامل المشبعة لميول غير ميـسور إشـباعها بطرق جديدة، وذلك لأن المجتمع ونظمه لا تقر إشباع هذه الميول بصورة جدية، إلا أن الفرد ممكن أن يشبع ميوله من خلال لعبه؛ أي بصورة غيـر جديـة يرتـضيها المجتمع ويقرها كأن يختار ألعابا تشبع ميوله القتالية، وخاصة تلك الألعـاب التـي تسمى بألعاب المنازلة، وبذلك يشبع ميوله بدلا من كبتها، أو إشباعها عـن طريـق غير مشروع وما يترتب عليه من نفسية سلبية (الحماحمي، 1986).

**4. نظرية التعبير الذاتي:**

يؤكد ماسون أن الإنسان مخلوق نشط إلا أن تكوينه الفسيولوجي والتشريحي يقيد من نشاطه، كما أن لياقته البدنية تؤثر في أنواع النشاط التي يستطيع ممارستها وتدفعه ميوله النفسية التي هي نتيجة حاجاته الفسيولوجية واتجاهاته وعاداتـه إلـى ممارسة أنماط معينة من الأنشطة التي تكون ناتجة حاجاته الفسيولوجية واتجاهاتـه وعاداته (فرج، 2003).

5. **النظرية التلخيصية:**

يعد العالم الأمريكي ستانلي هيل (stanly hall) صاحب هذه النظرية، وتقـوم فلسفة هذه النظرية على فرضية: أن اللعب ما هو إلا تلخيص للماضي وأن الإنسان منذ ميلاده وحتى اكتمال نضجه يميل إلى المرور بنفس الأدوار التطورية التي مرت بها الحضارة البشرية، منذ ظهور الإنسان على وجه الأرض حتـى الآن (مرعـي وأحمد، 2002).

**6. النظرية المعرفية:**

النظرية المعرفية (بياجيه) ترى أن اللعب مادة تعليمية للنماء واكتساب ألوان من السلوكيات في البنى العقلية والوجدانية والحس حركية وبذلك يشكل اللعب فـي

هذه النظرية مدخلاً للنمو المعرفي، ذلك لأن الإنسان من خصائصه البيولوجيـة أن يتكيف مع البيئة الطبيعية والبيئة الثقافية للتكيف مع المتغيرات فـي البيئـة بفـضل التمثل والمواءمة، فعن طريق آلية التمثل تمكن الإنـسان مـن إدخـال المتغيـرات والمستجدات إلى بنيته العقلية والوجدانية وتكاملها مع خبراته السابقة، وعن طريـق المواءمة يجري للإنسان بعض التحولات الداخلية ليتكيف مع المستجدات في الخارج ويسهل عملية التمثل، وبذلك فإن اللعب يصبح تمثيلاً خالصاً ويحول حاصل المعرفة إلى ملائمة مع مطالب النمو الخاصة للفرد، وهكذا فإن اللعب والتمثل هما مستلزمات لنمو الذكاء البشري (الخوالدة 2000).

**خامسا: أهمية اللعب**

تتعدد فوائد اللعب وأهميته في مجالات النمو المختلفة، ويمكن الحديث عـن أهمية اللعب من خلال تصنيف ذلك ضمن مجالات النمو المتعددة، وذلك على النحو الآتي:

**النمو النفسي:**

حظي اللعب باهتمام أغلب الباحثين في المجال النفسي لما له من دور كبيـر في صقل الشخصية وتوجيهها الاتجاه الصحيح من خلال قيام الفرد بتفريغ انفعالاته ومشاعره المكبوتة من خلال اللعب، إذ أشار(فرويد) إلى إن الكائنـات تحـاول أن تحتفظ بمستوى التوتر العصبي منخفضا قدر الإمكان، ذلك أن أي ارتفاع في مستوى الاستثارة يشعرها بالألم، في حين أن انخفاض الاستثارة يشعرها بالراحة، والأحداث المثيرة؛ أي التوترات والصراعات المؤلمة تتكرر فـي الخيـال، أو فـي اللعـب، والتكرار يخفض الاستثارة التي تم تنبيهها، واللعب يمكن الطفل من السيطرة علـى الحدث أو الموقف المثير للاضطراب عن طريق السعي النشط إلى إتمامه بدلا مـن الوقوف موقف المشاهد السلبي عديم الحيلة (ميلر، 1990).

وللعب دور هام في النمو الجسمي والحركي والمعرفـي والوجـداني عنـد الطلبة، وقد أظهرت الدراسات الحديثة التي تناولت نمـو الأطفـال وتطـورهم أن استخدام الطالب لحواسه المختلفة هو مفتاح التعلم والتطور، إذ لم تعد الألعاب وسيلة للتسلية فقط حين يريد الطلبة قضاء أوقات فراغهم، ولم تعد وسيلة لتحقيـق النمـو

الجسماني فحسب، بل أصبحت أداة مهمة يحقق فيها الطلبة نموهم العقلـي (ملحـم، 2002).

ويعد اللعب مظهراً من مظاهر السلوك الإنساني في مرحلة الطفولة المبكـرة التي تعتبر مرحلة وضع اللبنات الأولى في تكوين شخصية الفـرد, حيـث تجمـع نظريات علم النفس رغم اختلافها على أهمية هذه المرحلة في تكوين شخصية الفرد (قناوي، 1995).

وتؤكد الدراسات الحديثة أن لعب الأطفال هو أفضل وسـائل تحقيـق النمـو الشامل المتكامل للطفل، ففي أثناء اللعب يتـزود العقـل بالمعلومـات والمهـارات والخبرات الجديدة من خلال أشكال اللعب المختلفة التي تثـري إمكانياتـه العقليـة والمعرفية، وتكسبه مهارات التفكير المختلفة، وتنمي الوظائف العقلية العليا كالتـذكر والتفكير والإدراك (شرف، 2001).

**النمو العقلي:**

تعد مواقف اللعب بمثابة خبرات حسية عملية وتمثل بعداً مهماً فـي عمليـة التعليم وتنظيم البيئة المتحدية لإمكانيات الطفل وقدراتـه، فالطفـل يـتعلم ويتـذكر المعلومة التي ترتبط بالخبرة الحسية والممارسة العلمية والتداول مع الخبرة ذاتها في حين أنه يصعب عليه تذكر أو استيعاب المعلومة التي تقدم له بـصورة شـفهية أو مجردة، وهو يستمتع بالخبرة عندما يتعامل معها مباشرة ويتداولها ويـسهل عليـه تخزينها في الذاكرة ويسهل عليه استدعائها عند الحاجة إليها، كما أن موقف اللعـب هو أفضل وسيلة لتحقيق التعلم الفعال وهو ما تدعو إليه التربية الحديثة فالتعلم الفعال يحتاج إلى الفهم ويحتاج إلى تنمية القدرة على تصنيف المعلومة الحديثة، وتخزينهـا في الذاكرة بصورة من بعد استدعائها واستخدامها (العارضة، 2003).

ويؤدي اللعب دوراً أساسياً في تنمية القدرة على الابتكار عند الطفـل لأننـا نجده وهو يلعب يحول اللعب إلى مسألة جدية يضع فيها كل قوته ويتعامـل بكيانـه ومشاعره سواء كان ذلك ببناء المكعبات أم عمل نماذج من الرمال في شكل أكوام أو بناءات أو ملاحظة لعبة وهي تجري أمامه بعد دفعها والتعامل بحركتها تعامل الفاهم المقتدر، وإن العلاقة بين لعب الطفل وتفكيره علاقة وثيقة لذا وليس مـن الـصواب

النظر للعب الطفل على أنه عبثاً ومضيعة للوقت، فقد أكدت جميع النظريات الحديثة للنمو العقلي على أن أصل الذكاء والتفكير الإنساني يكمن فيمـا يقـوم بـه الطفـل الصغير من نشاط وحركة لعب حر (كرم الدين، 2001).

وهذا مما يؤكد على أهمية اللعب في بناء تفكير الأطفال وعقولهم ونمو الكثير من العمليات العقلية العليا لديهم كمهارات التفكير والملاحظة والمقارنة والتجريـب، ويساعد اللعب على النمو المتكامل بالنسبة للطفل بل إنه يعد وسيلته الأصـلية فـي الحصول على المعرفة سواء كانت هذه المعرفة متعلقة بالعالم الخـارجي أو ببيئتـه التي يعيش فيها، فعن طريق اللعب يكتشف أشياء جديدة غير مألوفة من قبل وينمـو لديه دافع حب الاستطلاع فضلاً عن إعداده للحياة المستقبلية (القزاز، 2005).

هذا بالإضافة إلى تأكيد نظريات النمو المعرفي والعقلي على أن اللعب خـلال سنوات الطفولة المبكرة من عمر الطفل هو الإستراتيجية الأولى والأكثر كفاءة لتعليم الطفل وتنميته، فاللعب يستثير حواس الطفل وينمي بدنه نمواً سليماً كما ينمي لغتـه وعقله وذكاءه وتفكيره فعن طريق اللعب يستطيع اكتساب أصعب المفاهيم العلميـة والرياضية وكذلك قدراته الإبداعية (جابر، 2003).

**النمو الاجتماعي:**

يذكر علماء الاجتماع أن الإعداد الثقافي والاجتماعي للأطفال يتم مـن خـلال اللعب، فمنه يتعلم الطفل الكثير عن نفسه وعن العالم، واللعب يصغر عالم الطفل إلـى أجزاء يمكنهم من السيطرة عليه(الكندري، 1995).

ويرى (اللبابيدي وخلايلة، 1997) بأنه لا أحد ينكر فضل اللعب من النـواحي الإرشادية عند الكثير من الأطفال، وبالذات عندما يمرون بخبرات غير سارة وبالإحباط والصراع، فالطفل إذن بحاجة إلى التخفيف من هذه التوترات والمخاوف التي توجـدها الضغوط المفروضة عليه من بيئته؛ لذا يستخدم اللعب علاجاً لهذه التوترات، ويـسمى اللعب فاللعب يساعد الطفل في التعبير عن انفعالاته كما يستخدم اللعب العلاجي الخيالي كمخرج من القلق والتوتر.

وفي دراسة لجونز أشارت إلى أن التعليم باللعب يمكن أن يساهم إسهاما خاصـا في التربية، لأنها تتصف بالعمل والسلوك، ولا تقتصر على تذكر الحقائق، ولأن الطلبة

يشاركون في عملية التعلم برغبة ونشاط وهمة عالية، ويؤثر ذلك تأثير إيجابيا في كل من الطلبة والمعلمين (القدومي، 2007).

وإن الطالب من خلال التعليم باللعب ينغمس في نوعين من النشاط هما السلوك المعرفي والسلوك الترفيهي، وأن كل أنماط اللعب تضم كلا العنصرين، فتعلم التلميذ لشيء جديد يعد نشاط معرفي، أما حين يكرره دون تغيير أو بتغيرات بسيطة فيكون هذا نشاط ترفيهي (ماكنتير، 2004).

ورأى بياجيه أن في اللعب تعبيرًا عن تطور الطالب ومتطلبًا أساسيًا له، مؤكدًا أن اللعب يرتبط بمراحل النمو عند التلميذ ولكل مرحلة نمائية أنماط لعب خاصة بها وهذه الأنماط تختلف من مجتمع إلى آخر ومن تلميذ إلى آخر، وعن طريق اللعب يتفاعل الطالب مع بيئته ويطور لغته وعلاقاته الاجتماعية، فاللعب أداة معرفة ووسيلة تعلم يقوم على ما لدى الطالب من إمكانات وقدرات، ويمثل وسطا بيئيا مناسبا يسهم في تطوير البنية المعرفية لدى الطالب (ملحم، 2002).

ويرى (الخالدي، 2008) أن هناك سمات مميزة للعب تميزه عن باقي الأنشطة الأخرى ومن هذه السمات ما يلي:

1. أن اللعب شيء ممتع، يسبب الشعور بالسعادة ويخفف التوتر.
2. أن اللعب يتم في العادة في إطار بيئي خاضع للإشراف والملاحظة.
3. أن في اللعب فرص كثيرة للتعلم.

ويشير كل من كلاكيان وجولدمان(Klakian and Goldman) إلى أن الطفل من خلال نشاطه في اللعب يعرف الكثير عن قدراته واستعداداته، مما يساعده في تكوين مفهوم واضح عن ذاته، إذ أنه من خلال نشاطه في اللعب يتكون لديه اتجاهات ايجابية نحو جسمه النامي (الخفاف، 2010).

وإن التعليم باللعب يعد مطلباً تربوياً أساسياً، وحقاً طبيعياً للفرد، وينبغي على الآباء والمربين تهيئة الفرص والوسائل المناسبة للطفل لممارسة اللعب كحق طبيعي من الحقوق الأساسية كالمأكل والمشرب والملبس والمسكن.

## 2.1.2 الألعاب التربوية

### أولا: مفهوم الألعاب التعليمية

ظهرت الألعاب التعليمية كرد فعل للتطوير الذي حدث في الفكر التربـوي، وانتقال الاهتمام من المادة كغاية في حد ذاتها إلى الاهتمام بالتعلم، وجـوهر ذلـك التطور أن العملية التعليمية بفلسفتها ومناهجها أصبحت تهدف أساسًـا إلـى تربيـة المتعلم، فلابد إذن من قيام التعلم على مبدأ الإيجابية والفعالية حيث يمارس المـتعلم عددًا من الأنشطة يكتسب من خلالها المعلومات والمفاهيم والمهارات والاتجاهـات التي تمكنه من ممارسة حياته في المجتمع الذي يعيش فيه، إضـافة إلـى الاهتمـام بوظيفة المعلومات وواقعيتها وبعدها عن التجريد وتناولها لمشكلات المجتمع (حسن، 1999).

وتعرف الألعاب التعليمية بأنها: "نوع من الأنشطة المحكمة لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب للوصول إلى أهداف سبق تحديدها" (يحيى والمنوفي، 2002: 210). وهي نشاط مدرسي لا يمكن تجاهله أو الإقلال من شأنه في المواقـف التدريسية (إبراهيم، 2000). كما تعرف الألعاب التعليمية بأنها: نشاط أو مجموعـة من ألوان النشاط المنظم بين المتعلمين يمارسها المتعلم منفرداً أو في جماعة, يؤدى في حدود زمان ومكان معينين يحددها المعلم, حسب قواعد وقوانين مقبولة موافـق عليها بحرية من قبل من يمارسها, تهدف إلى تحقيق غايات تربوية معينة, ويرافـق الممارسة عادة شيء من التوتر والترقب والبهجة واليقين (مرعي وأحمد، 2002).

ويعرفها (الحيلة، 2002: 32) على أنها: "نشاط يبذل اللاعبون جهدا كبيـرا لتحقيق هدف ما في ضوء قوانين (قواعد) معينة موصوفة". أما (الخفـاف، 2010) فتعرف الألعاب التعليمية بأنها: شكل من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة تبعا لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة بها يقوم المعلمون بإعدادها وتجربتها ثم توجيـه التلاميذ نحو ممارستها لتحقيق أهداف محددة.

ويتضح من خلال هذه التعاريف أن الألعاب التعليمية هي نوع من الأنـشطة التي يستخدمها المعلم بقوانين ناظمة لها، يلجأ إليها المعلم ليسهل على المتعلم تلقـي المعلومة وتثبيتها.

**ثانيا: نشأة الألعاب التعليمية**

يعد فروبل من أوائل المربين الذين أكدوا على اللعب التعليمي، إذ صمم له أدوات ومستلزمات واستخدمها في روضته وسميت بالهدايا، وقد أوضحت أن الهدف من هذه الهدايا هو تدريب حواس الطفل، وإكسابه المعرفة والمهارات التي تناسب مرحلته العمرية والعقلية، وقسم فروبل هذه الهدايا إلى عشرين هدية، كل هدية منها تختلف عن الهدية التي تسبقها من حيث البساطة (العناني، 2002).

وإن استعمال الألعاب يعود إلى ما قبل 1500 سنة، وأن استعمال الألعاب التربوية انتشر منذ فترة طويلة في المجال التربوي منذ أن بدأت المدارس تزاول نشاطها، حيث كان المعلمون يتيحون لطلبتهم فرصة القيام بتمثيل الأدوار، أو تقمص الشخصيات، وفي الستينات من القرن العشرين شاع استعمال الألعاب التربوية في المدارس ومؤسسات التعليم العالي، وفي مجالات أكاديمية مختلفة (الحيلة، 2002).

وإن أجهزة وأدوات ماريا منتسوري أسهمت بنصيب وافر في وضع أسس بطريقة تربوية تستند إلى مبدأي الحرية واللعب، وبينت أن أدوات منتسوري تعمل على تدريب الحواس خصوصا حاسة اللمس (العناني، 2002).

وفي نهاية الخمسينات من القرن العشرين قام التربويون في الدراسات الاجتماعية بإدخال الألعاب التعليمية في مساقات العلوم السياسية لطلبة الدراسات العليا، وفي مجال التدريب والتعليم المهني، وبعد ذلك استخدمت الألعاب التعليمية في المدارس حيث كان المعلمون يتيحون الفرص لطلبتهم القيام باللعب الإيهامي، مثل لعب الأدوار في مسرحية تاريخية أو تقمص شخصيات تاريخية، وغير ذلك (حلس، 2010).

**ثانيا: أهمية الألعاب التعليمية**

اهتم العلماء كثيرًا في بيان أهمية الألعاب التعليمية في حياة التلاميذ بشكل عام، حيث أكد العالم الألماني كارل بيولر على أهمية الألعاب التعليمية في النمو العقلي للطالب (ربيع، 2008). وقد أجرى عدد من الباحثين والمهتمين دراسات في هذا المجال بينت نتائجها أهمية الألعاب التعليمية في تحقيق التعلم، وأكدت هذه الدراسات على أن الألعاب التعليمية تعد وسائل فعالة وقوية التأثير في تغيير سلوك المتعلم

واتجاهاته من خلال إكسابه المعارف والمعلومات والمهارات الدقيقة التي يستطيع من خلالها مواجهة واقع حياته العملية (صوالحة، 2007).

يمثل اللعب دوراً حيوياً لا يمكن إنكاره في تربية الأطفال وإنمائهم، إلا أن هناك فئة من الكبار لا يقدر أهمية اللعب لشخصية الأطفال، لذا تراهم ينكرون اللعب على الأطفال، بل ينظرون إليه على أنه مضيعة للوقت، وهو اختيار للقيمة الأدنى من بدائل الأعمال المتاحة للطفل، وتظهر هذه الدونية لهذا النشاط عندما يقابل اللعب بالمذاكرة أو القراءة أو الواجبات المنزلية أو أي نشاط آخر ديني أو أكاديمي (الخوالدة، 2003).

1- وذكر كل من بور وهايدن (Bower & Hayden, 1992) مجموعة فوائد للألعاب التعليمية، تكمن في أنها تمكن الآباء والمربين من الحكم على قدرة المتعلمين على تطبيق الحقائق، والمبادئ، والمفاهيم التي درسوها في المواقف الحياتية المختلفة. وتعمل على إشراك المتعلم إيجابياً في عملية التعلم أكثر من أي وسيلة أخرى مشابهة، لأنه يستخدم قدراته المختلفة أثناء اللعب. لذلك تعد الألعاب التعليمية وسائل فعالة لقياس اتجاهات المتعلمين نحو التعلم وتنميتها وتعزيزها.

وتظهر قيمة اللعب في التعليم، فهو يضع الأفكار النظرية قيد الممارسة (Danesi, 1993)، وينفي اللعب مقولة أن التعلم ليس تعلماً حقيقياً إذا ما امتزج بالمتعة والمرح والضحك، وهذا يؤكد فكرة إمكانية التعلم والاستمتاع به في الوقت نفسه، مما يعزز التوجه العام بأن اللعب هو نشاط تعاوني يتضمن مشاركة فاعلة فيها نوع من المتعة، ويتضمن أهدافاً تؤدي إلى نتائج معينة أهمها التعلم (الحيلة، 2002) ويؤدي اللعب أيضاً إلى نمو الطلبة ذهنياً بزيادة دافعيتهم للتعلم، بغض النظر عن مدى الاستمتاع بها، ومن هنا يجب على المعلمين أن يكونوا قادرين على دمج تلك الألعاب وتوجيهها لتحقيق الأهداف المتضمنة في المنهاج، لما لاستخدامها من فوائد تعليمية متعددة (عبدالباقي، 1992).

واللعب وسيلة وغاية في آن واحد يهدف إلى زيادة متعة ودافعية التلاميذ للتعلم، كما أنها تهدف إلى بقاء أثر التعلم لفترة طويلة، وتساعد التلاميذ على مواجهة المواقف الكلامية والتعبير عن انفعالاتهم وشعورهم، والقضاء على بعض المشاكل السلوكية،

مثل: الإحباط والخجل كما أن للألعاب دوراً كبيراً في تربية التلاميذ تربية شاملة متكاملة من جميع جوانب شخصية المتعلم المعرفية والوجدانية والمهارية، وإعداده للمواطنة الصالحة، والمعلم الناجح هو المعلم القادر على توفير مناخ يمتزج فيه التحصيل العلمي بالتسلية والترفيه فلا يتسرب الملل إلى نفوس المتعلمين (سلوت، 2010).

وتعد الألعاب التعليمية من الوسائل والأساليب الحديثة، المستخدمة في تدريس موضوعات مختلفة مثل الرياضيات والعلوم والاجتماعيات وغيرها كما يذكر (ليونارد وتريسي، 1993) (Leonard & Tracy, 1993) نظرا للفوائد الكثيرة المتحققة من جراء استخدامها، خاصة ونحن نعيش بداية القرن الواحد والعشرين، في ظل تفجر الثورة التكنولوجية في مختلف مجالات الحياة، وهذا يدعو إلى ضرورة العمل على إعداد أطفالنا للتعايش مع معطيات هذا القرن (Oldfield, 1991) (أولدفيلد، 1991) من خلال زيادة اكتسابهم المعارف والخبرات في مختلف المواد التعليمية، وبالأخص الرياضيات، نظراً لأهميتها واستخداماتها العديدة في مجالات الحياة المختلفة (نجم، 2001).

لذا فأهمية اللعب تتمثل كما تذكر (العناني، 2002) و(عطية، 2008) فيما يلي:

1. إن الخبرات التي يمكن أن يحصل عليها المتعلم أقرب إلى الواقع، فيكون الفهم أيسر من التعلم التقليدي.
2. يسهم في تنبيه المتعلم إلى جوانب مهمة في الحياة ذات صلة بالمتعلم.
3. يزيد من دافعية المتعلم لما فيه من عنصر المنافسة.
4. يزيد من نشاط المتعلم وفاعليته لما فيه من عناصر التشويق والتسلية.
5. يحدث نمواً في مجالات الشخصية المختلفة بما فيها المعرفية والوجدانية والمهارية.
6. معرفة الذات وتقبلها ومعرفة الآخرين وتقبلهم وعدم السعي للتسلط عليهم.

7. .تعلم مهارات النقد البناء واحترام آراء الآخرين، وإتقان مهـارات الحـوار والتفاعل اللفظي وغير اللفظي والتعبير عن آرائه واتجاهاته وطريقتـه فـي التفكير وحل المشكلات.
8. تعويد الطفل على الاستقلال والمشاركة الاجتماعية وعمل المسؤولية والقدرة على اتخاذ القرار والشعور بالثقة بالنفس والانتماء الوطني والإنساني.
9. يعطي فرصة لأكثر من طرف للاشتراك في تقويم عملية التعليم.
10. تعلم ضبط الذات وتخفيف حدة القلق والصعاب والابتعـاد عـن الانفعـال واستخدام العنف في حل المشكلات.
11. يوفر مناخاً يمتزج فيه التحصيل العلمي بالتسلية فلا يتسرب الملل إلى نفـوس المتعلمين.
12. يسهم في تدريب الطلبة على تجريب أفكارهم وابتكاراتهم وحل المشكلات.
13. ينمي القدرة على الملاحظة والانتباه والإصغاء لدى المتعلمين.

**ثالثا: معايير اختيار اللعبة التعليمية**

يذكر (عقيلان، 2000) و(العناني، 2002) معايير اختيار اللعبة التعليميـة، التي ينبغي مراعاتها عند اختيار أدوات اللعب للأطفال، وهي على النحو الآتي:

1. أن تكون اللعبة مناسبة لطبيعة الغرفة الصفية وعدد الطلبـة بحيـث يمكـن استعمالها وتنفيذها في البيئة التعليمية المتوافرة، وأن تكون مناسبة لمـستوى الطلبة.
2. السلامة والأمان: ويعد هذا الشرط من أهم شروط اختيار أدوات اللعب للتأكد من أنه ليس من السهل فكها إلى أجزاء صغيرة, وتجنب اللعب ذات الأطراف الحادة, كذلك المواد المصنعة منها أدوات اللعب ينبغي ألا تكون سامة أو قابلة للاشتعال.
3. أن تكون اللعبة جزءًا من المنهج الدراسي، لذا يجب أن يذكر الهـدف العـام والخاص للعبة بشكل واضح.
4. أن تكون تعليمات تنفيذ اللعبة مختصرة؛ ليكتسب الطلبة أكبر قدر من التعلم.

5. أن يتأكد معلم الصف من أن هذه اللعبة ستحقق الأهداف بشكل أفضل من أي وسيلة أخرى.
6. أن يتأكد معلم الصف أنه يتقن قواعد اللعبة، ويعرف أهـدافها ومـضامينها الرئيسة بحيث يستطيع إدارتها بكفاءة عالية داخل حجرة الصف، وأن تتناسب مع سن الأطفال ومع قدراتهم النمائيـة, كمـا يجـب أن تـشبع حاجـاتهم واهتماماتهم.
7. أن يراعي المعلم تكلفتها، وإمكانية إعادة اسـتعمالها مـرة أخـرى، ومـن الضروري أن تتحمل أدوات اللعب التنظيف والتعقيم فـي حالـة اسـتخدام الأطفال لها. وأن تكون جيدة الصنع لا تتلف بسهولة عند استخدامها من قبل عدد كبير من الأطفال.
8. ينبغي أن تكون أدوات اللعب جذابة للأطفال حتى يقبلوا على استخدامها, ومن عوامل الجذب التي يجب أن تتوفر فيها اللون, الحركة, الصوت, الملمس.

وإن أسلوب التعلم بواسطة الألعاب التعليمية له دور هام في نقـل مـا يتعلمـه الطالب في موقف ما إلى مواقف أخرى مشابهة، إلا أن فعالية هذا الأسلوب في نقل أثر التعلم إلى مواقف تعليمية جديدة يتوقف على عدد من الأمور هي (ملحم، 2002):

أ- إتقان قواعد اللعبة: وترى الدراسات في هذا المجال أن استخدام أسلوب اللعـب في مجال التعلم يسهل انتقال أثره من موقف تعلمي تدرب عليـه المـتعلم إلـى موقف آخر جديد استوعبه وأدرك معانيه.

ب- العلاقة بين الحركات: أي إدراك المتعلم لجميع التحركات التي يقوم بهـا أثنـاء ممارسته للعبة الأصلية وعلاقة تلك التحركات ببعضها البعض مما يضفي معنى للمواقف المتعلمة، الأمر الذي يسهل انتقال أثر التعلم إلى مواقف أخرى.

ج- التماثل في الاستراتيجيات: وكلما زادت عناصـر التماثـل أو التـشابه بـين استراتيجيات لعبة ما ولعبة أخرى جديدة زاد انتقـال أثـر الـتعلم إلـى تعلـم استراتيجيات اللعبة الجديدة.

د- الرغبة في اللعب، فرغبة المتعلم في ممارسة الألعاب تؤثر بصورة أو بـأخرى على انتقال أثر التعلم إلى مواقف أخرى، فإذا كان لدى المتعلم اتجاه إيجابي نحو

ممارسة ألعاب معينة، فإن ذلك سوف يؤدي بطبيعة الحال إلى الانتقال الإيجابي إلى مواقف تعليمية أخرى.

ه- التنوع في اللعب: إن ممارسة المتعلم لمهمة تعلميه توفرها لعبة ما في مـ ـواطن مختلفة ومتنوعة يؤدي ذلك إلى زيادة وعيه بتلك المواطن وفهمه لها الأمر الذي يسهل من انتقال أثر المهمة التعلمية إلى عدة مواقف جديدة.

**رابعا: مراحل تطبيق الألعاب التعليمية**

تشتمل مراحل تطبيق الألعاب التعليمية كما يوردهـ ـا (عيـ ـسى ومـ ـصالحة، 2005) على ما يلي:

**1. مرحلة الإعداد**: تسبق هذه المرحلة القيام باللعبة، وفيها يجب مراعاة:

أ. دراسة اللعبة بدقة وذلك لإتقان قوانينها.

ب. توزيع الأدوار على الطلبة وشرح النقاط الصعبة فيها مرارًا.

ج. تحديد وقت اللعبة، والتأكد من صلاحيتها فيما إذا كانت ذات صـ ـفة كالآلـ ـة مثلا.

د. موائمة المكان للعبة مع الأخذ بالاعتبار صفة اللعبة ، من حيث أجماعيـ ـة أم فردية.

ه. تهيئة المعلم نفسه لهذه الألعاب بحيث يقوم بعمل التجارب اللازمة لكل لعبة.

و. إعداد قائمة بأسماء الطلبة، والخبرات المطلوب اكتسابها، والخبرة المتـ ـوفرة لكل لعبة.

ز. تهيئة أذهان الطلبة مع إثارة انتباههم كي يعرفوا المطلوب منهم.

ح. الحرص على عدم إثارة الشغب، أو التعدي على الغير وذلك لحفـ ـظ النظـ ـام وإتاحة الفرصة لكل طفل أن يحقق التعلم المطلوب .

**2. مرحلة استخدام اللعبة التعليمية**: وفي هذه المرحلة يقوم التلميـ ـذ بالتنفيـ ـذ مـ ـع مراعاة الشروط التالية لاستخدام اللعبة:

أ- أن يكون الاستخدام هادفًا بمعنى أن يفعل الطالب ما نتوقع منه فعله.

ب- أن يترك المعلم فرصة للطالب حتى يصل إلى الحل المطلوب.

ج- الانتباه إلى الأخطاء التي قد تتكرر من بعض الأطفال، ومحاولة التركيز عليها.

د- يجب مراعاة الفروق العقلية بين الطلبة، وذلك في توزيع الأدوار، حسب اللعبة.

ه- يجب على المعلم القبول ببعض الحركة التي قد تصاحب ذلك النوع من التعليم.

**3. مرحلة تقويم ومتابعة اللعبة:**

وفي هذه المرحلة يقوم المعلم بتقييم التلاميذ، وهنا نوضح بأن التقويم في التعليم بالألعاب بالذات يجب أن يكون واضحًا للتلاميذ، وقد يحكم به التلميذ بنفسه دون اللجوء إلى المعلم، وذلك من خلال مستوى أدائه الفردي، ومن خلال المجموعة التي ينتمي إليها ثم يقوم المعلم بمتابعة التلاميذ طوال الفترات المختلفة، وكذلك تنويع الألعاب حسب الخبرات التي اكتسبوها.

**خامسا: دور المعلم في أثناء ممارسة الألعاب التعليمية**

من المؤكد أن إعداد المعلم يساعد في اختيار استراتيجيات التعلم، وإذا كان إعداد المعلم أكاديمياً أمراً في غاية الأهمية، فإن إعداده التربوي لا يقل أهمية عنه؛ ذلك الإعداد التربوي يساعده على تحديد استراتيجيات التعلم المناسبة مع مراعاة ميول التلاميذ، وحاجاتهم، واستعداداتهم، وعلى استشارة دوافعهم، وتوفير المناخ التعليمي المناسب، وتهيئة الظروف التي تساعد على التعلم.

ويعتبر المعلم أحد العوامل المهمة في نجاح العلمية التعليمية، ومهما توصلنا إلى نظريات ومداخل واستراتيجيات وطرق وأساليب فعالة، وعلى هذا فإن المعلم الذي يستخدم استراتيجيات التعلم منوط ببعض الأدوار، ومنها تهيئة المناخ المناسب بين المجموعات، واستمرارية التعلم (رزق، 2002).

وأوضح (عبد المجيد، 2005) دور المعلم في التعليم باللعب فيما يلي:

أ- توضيح قواعد اللعبة للطلبة.

ب- ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل طالب.

ج- تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.

د- التغذية الراجعة عن اللعبة كنظام متكامل، وذلك لتحسينها وإثـارة الدافعيـة لإنجاز أعمال أخرى ناجحة ناتجة عن تنفيذ اللعبة.

وعلى المعلم أيضا الحفاظ على ضبط الصف حتى لا يكون هناك إزعاج للـصفوف الأخرى وقت تنفيذ اللعبة، وفي نفس الوقت دون منع حرية الطلبة، وذكـر (فريـدريك وآخرون، 1987) بأن المعلم يستطيع أن يحفز الطلبة على اكتشاف أو ابتكار ألعـاب جديدة مرتبطة بالمقرر.

وعلى الرغم مما تحمله الألعاب التعليمية من فوائد عديدة إلا أن التخطيط السيئ للدرس أو تنفيذه بطريقة غير منظمة، قد يفسد فاعلية هذه الطريقة؛ لذلك يقع على عاتق المعلم الدور الأكبر في نجاح تطبيق هذه الطريقة، من خـلال اسـتغلالها للألعـاب، وتوظيفها في العملية التعليمية بطريقة دقيقة ومفيدة (فلاته، 2008).

**سادسا: صور الألعاب التعليمية في التدريس:**

تتعدد صور الألعاب التعليمية المستخدمة في التدريس ويمكن إجمالها فيما يلي (إبراهيم وبلعاوي، 2007؛ قطامي وقطامي، 1998):

1. المسابقات الجماعية المعتمدة على التعبير اللفظي.
2. المسابقات الفردية: في القضايا التي تحتاج لجهد فردي في التعلم مثل مهـارات الكتابة والإنشاء في اللغات.
3. الألعاب الحركية في شتى المجالات الرياضية.
4. الألعاب التي تنمي المهارات الفردية والتفكيرية.
5. الألعاب المعتمدة على المهارات البصرية.
6. الألعاب المسرحية بأنواعها: وهي من أبرز صور التعلم باللعب، والتـي يطلـق عليها الكثيرون أحيانا لعب الدور والدراما ومـسرحة المـنهج داخـل الغرفـة الصفية، والتي تستخدم من خلال قيام التلاميذ بالألعاب التعليمية المختلفة وتثيـر لديهم الكثير من النشاط والخيال وتحسن الأداء لديهم، كما أنها تنمي لديهم التعلم الذاتي النشط، ومن ثم فإن الألعاب الدرامية تثير النمو المعرفـي العـام لـدى التلاميذ (جاب الله، 2001).
7. اللعب بالاكتشاف.

8. تمثيل المواقف(المحاكاة).
9. التمثيل الحر.

ويذكر (الحيلة، 2002) أن أشكال اللعب تتعدد وتتنوع، وذلك على النحو الآتي:

1. الألعاب التلقائية: تتمثل في الأشكال الأولية، وفيها تغيب القواعد والمبادئ المنتظمة للعب، ويلعب الطفل فيها كما يرغب، ومعظم هذه الألعاب استقصائية واستكشافية.
2. الألعاب الترويحية والرياضية: ويشمل هذا النوع من الألعاب جميع الأنشطة التي يقوم بها الأطفال والتي تنتقل من جيل إلى آخر.
3. الألعاب الإيهامية: وهي أكثر الألعاب شيوعا في عالم الطفولة المبكرة، وهي من الألعاب الشعبية، يتعامل الطفل فيها مع المواد والمواقف كما لو أنها تحمل خصائص أكثر مما تتصف به في الواقع.
4. الألعاب الفنية: وهي إحدى أنواع الألعاب التركيبية، وتعد من الأنشطة الفنية التعبيرية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي ومنها الرسم بالمواد المختلفة.
5. الألعاب اللغوية: تمثل نشاطا مميزا للأطفال تحكمه قواعد موضوعة وله بداية محددة وكذلك نهاية محددة من خلالها تبين كفاءة الاتصال اللغوي بين الأطفال وتدريبهم على الاستخدام الصحيح.
6. الألعاب الثقافية: والتي من خلالها يكتسب الطفل المعلومات والمعارف والخبرات المتنوعة.
7. الألعاب التركيبية البنائية: وتمثل ألعاب البناء والتشييد بالطرق والمواد المختلفة.
8. ألعاب تمثيل الأدوار: ويعتمد على خيال الأطفال الواسع ومقدرتهم الإبداعية، وفيها يتقمص الأطفال شخصيات الكبار مقلدين سلوكهم.

ويذكر (ربيع، 2008) أن الألعاب التعليمية بصفة عامة تقسم إلى ثلاثة أنواع أساسية، وهي على النحو الآتي:

أ- الألعاب التعليمية المصممة خصيصًا لمساعدة التلميذ على دراسة أو تعلم عبارة ما، ومن أكثرها شيوعًا المكعبات المكتوب عليها حروف الهجاء أو الأرقام.

ب- الأنشطة والتمثيليات التخيلية الجادة، وهي مستمدة من حقائق أو وقائع في حياة الناس اليومية وقد تتعرض لأحداث تاريخية أو مواقع جغرافية أو اجتماعية.

ج- ألعاب المباريات التي تقوم على المنافسة بين التلاميذ، وهي تجري بناء على قواعد يتفق عليها اللاعبون، ويتحدد فيها الفائز والخاسر بناء على هذه القواعد الخاصة باللعبة المعنية.

وهناك عدد من التصنيفات للألعاب التعليمية، وهي على النحو الآتي:

١ -**تصنيف هنريو:** ويقسمه كما يلي(الحمامي، 1996):

**أ. اللعب الإيهامي:** ويعتمد على خيال الطفل، وحيث يحول الطفل الأحدث من الواقع إلى خيال خاص به مثل تحويل العصا إلى سيف،والدمية إلى طفل.

ب.**اللعب الواقعي:** حيث يتعامل الطفل مع الأشياء أو الشخصيات على أساس ما هي عليه في الواقع فيكون مدركاً أن العصا هي العصا، والدمية هي الدمية؛ لذا يتعامل مع الأشياء وفق حقيقتها.

ج.**اللعب الواقعي الإيهامي:** وهذا النوع يعتمد على شيء من الخيال؛ كي يجعل الطفل النشاط يأخذ شكل اللعب

2. **تصنيف روز نبلات:** ويقسمه كما يذكر (قناوي، 1995) على النحو الآتي:

**أ. مجموعة الألعاب النفس حركية:** وتكون باستخدام لعبة واحدة أو أكثر، حيث إن حركات الطفل تكون تبعاً للخصائص الفيزيائية للأشياء، مثل(التحريك، الدفع، الرفع، التصادم).

**ب. مجموعة الألعاب التصويرية وألعاب التقليد:** حيث يستخدم الطفل لعبته وفقاً لواقعها وللغرض الذي صممه من أجله، مثل: تمشيط الطفل شعره بفرشاة الدمية، واستخدام أدوات الألعاب كأنها ألوان حقيقية مثل مطبخ الدمية، غرفة الجلوس الخاصة بالدمية، أدوات الممرضة والخياطة.

ج. **مجموعة ألعاب التقليد مع استخدام الخيال:** حيث يتخيل الطفل أعمالاً، ويقوم بتنفيذها وفق تخيله، مثل: التخيل بأنه يركب حصاناً أو طيارةً، وتخيله أنه يسبح في بحر.

د. **مجموعة الألعاب الرمزية:** وهنا يدرك الطفل الوظائف الواقعية التي يستخدمها في لعبة كأن يحرك كرسياً صعوداً لجبل.

3. **تصنيف جوليت رآبي**

حيث قسم اللعب وفقاً لطبيعة نشاطه إلى سبعة أقسام كما يذكر (فارس، 1989):

أ. **نشاط الإدراك الحسي:** وهي نشاطات الحواس كاللمس، البصر، السمع، النشاطات الحسية الحركية، وتتضمن المشي والجري والوثب والقفز والرفع.

ب. **النشاطات اللغوية:** وتتضمن أشكال التعبير كافة والنشاطات العاطفية: كنشاط تمثيل الأدوار والمحاكاة.

ج. **النشاطات الذهنية:** وتهتم بالعمليات المعرفية المتعلقة بالاستدلال المنطقي. ونشاطات التركيب وصنع الأشياء: وهي نشاطات تعتمد على التجارب السابقة وعلى القدرة على الملاحظة والتحليل والتركيب والإبداع.

د. **نشاطات التعبير البدني والجمالي:** كالألعاب الرياضية والباليه والمسرح والرسم والتصميم.

4. **تصنيف بياجيه**

قسم الألعاب تبعاً لمراحل النمو إلى ثلاثة أنواع هي (وافي، 1985):

أ. **الألعاب ذات القواعد:** وهي عبارة عن تقمص الأدوار الاجتماعية كتقليد الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة لألعاب الكبار، وهي غير منظمة لأنها تظهر في عمر (7 – 8) سنوات.

ب. **الألعاب التدريبية:** وتتضمن أفعالاً مادية تؤدي ببساطة للحصول على اللذة من جراء استخدام مهارة معينة وهذا النوع من اللعب يبدأ من الميلاد وحتى السنوات الثلاث الأولى من عمر الطفل.

ج. **اللعب الرمزي:** حيث يتخيل الطفل وجود الأشياء، ويبدأ من نهاية السنة الثانية ويتناقص تدريجياً بعد السادسة.

ورغم التصنيفات المتعددة للعب الأطفال، نظراً لأن هذه الظاهرة تمت دراسـتها من أطراف مختلفة لذلك كثرت التصنيفات والآراء، فأطباء الأطفال تنـاولوا الظـاهرة على اعتبار أنها دليل على صحة الطفل، وعلماء الأحياء استخدموها لدراسـة التطـور الحركي ومراحله عند الإنسان، وعلماء النفس قدموا إسهامات جليلة للعب الأطفال حيث ربطوا دراساتهم بأبعاد النمو المختلفة عند الطفل، وعلماء التربية الرياضـية درسـوا الظاهرة كأساس للانتقاء الرياضي للموهوبين، أما علماء التربية فقد درسوا الظـاهرة على اعتبار أنها من ثقافة الأطفال تعكس حضارتهم وتنمي القيم فيهم، فهـي أسـلوب شائق لتعليمهم (خليل، 1997).

### 3.1.2 علاقة الألعاب التعليمية بالتحصيل

إن العملية التعليمية كل متكامل لا ينفصل فيها الفكر عن العمل ويتفاعل الجانب النظري مع الجانب التطبيقي لتكون الحصيلة متوازنة وفاعلة، والمدرسة مجتمع صغير متكامل يدرب الفرد على حياة المجتمع بألوانها وأنواعها، بجدها وهزلهـا، بخبراتهـا وتجاربها، وأصبح دور المدرسة هو الموازنة بين الجانب العقلي المعرفي، والجوانب الانفعالية والجسمية والاجتماعية، فعصر اليوم هو عصر علم وفكر وإبـداع، عـصر تتسارع فيه ثورة التقدم العلمي في مجالا ت الحياة كافة ويكتسب الجانـب التطبيقـي للمعرفة أهمية تتزايد يومًا بعد يوم، فلم تعد التربية في عالم اليوم تقف عند جانب معين من جوانب النمو، وإنما هي تربية مستمرة متكاملة تتصدى لمهمة أكثر عمقًا تتمثل في إعداد المتعلم إعدادًا شاملا في شتى المجالات، وتحرص على بنـاء شخـصيته بنـاء متكاملا ومتوازنًا ليكون قادرًا على مواجهة متطلبات الحيـاة المعاصـرة (قهـوجي، 2009).

وقد يكون محصلة كل ذلك ظاهر في تحصيل الطلبة في المناهج المدرسـية، فالتحصيل الدراسي في بعض جوانبه مؤشر على مدى حصول الطالب على العلـم والمعرفة، فالتحصيل الدراسي هو كل أداء يقوم بـه الطالـب فـي الموضـوعات المدرسية المختلفة، والذي يمكن إخضاعه للقياس عـن طريـق درجـات اختبـار وتقديرات المدرسين أو كليهما (ربيع والغول، 2003).

ومن المعروف أن الطلبة المشاركين في الأنشطة التعليمية داخل الصف، هم طلبة إيجابيون قادرون على اتخاذ القرار وإبداء الرأي، والتعليل والتفسير، وامتلاك مهارات السلوك الاجتماعي والقيم الاجتماعية، ونمو الثقة بالنفس، وتقبل الآخرين، وإنتاج أفكار جديدة، وظهور تحسن في الاتصال اللغوي باختيار الكلمات والعبارات الدقيقة والمنطقية، والتحرر من قيود الكتب المدرسية إلى آفاق فكرية ثقافية (شحاتة، 2004).

والتعليم بوساطة الألعاب التعليمية هو إستراتيجية تهدف إلى زيادة فهم الطلبة للمفاهيم النظرية؛ من خلال تجسيدها عمليا، أو من خلال استخدام برامج الكمبيوتر؛ وبعض الألعاب، فالألعاب التعليمية تطور مقدرة الطلبة على التفكير، وتنظم تعلمهم، حيث تعتمد على قواعد وقوانين يمكن للطلبة إتباعها، كما تدعم عمل الطلبة الفردي وتزيد من ثقتهم بأنفسهم.

إن استخدام معلمي التربية الاجتماعية للألعاب التعليمية قد يساعد في تحقيق أهداف مقرر التربية الاجتماعية، وخاصة فيما يتعلق منها بالجوانب التطبيقية، خصوصا في المرحلة الأساسية للطلبة، والتي يعتمد فيها الطلبة على حواسهم في التعلم بشكل كبير. كما أن استخدام الألعاب التعليمية له أثر إيجابي في رفع مستوى التحصيل للمفاهيم العلمية، وإكساب الطلبة المهارات بشكل أفضل (فلاته، 2008).

## 2.2 الدراسات السابقة

تُشكل الدراسات السابقة مصدراً مهماً للباحثين، فهي تُساعدهم على تكوين خلفيات علمية عن مواضيع أبحاثهم، وفيما يلي سيتم استعراض مجموعة من الدراسات السابقة مرتبة من الأحدث إلى الأقدم، والتي تناولت موضوع هذه الدراسة، وعلى النحو الآتي:

### أ. الدراسات العربية

أجرت (حلس، 2010) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر أسلوب لعب الأدوار على التحصيل الدراسي لتنمية المفاهيم التاريخية لدى طالبات الصف السابع في محافظة غزة. تكونت عينة الدراسة من (172) طالبة، وتم اختيارها بطريقة

قصدية، وأظهرت نتائج الدراسة أن طريقة لعب الأدوار قد أدت دورها على أكمـل وجه في تنمية المفاهيم التاريخية لدى طالبات الصف السابع الأساسي مما أدى إلـى تحسين التحصيل الدراسي لدى الطالبات.

وهدفت دراسة (محمد وعبيدات، 2010) إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميـذ الـصف الثالـث الأساسي مقارنة بالطريقة التقليدية. وقد تكونت عينة الدراسـة مـن (68) تلميـذاً وتلميذة، قسموا إلى أربع مجموعات، تجريبية وضابطة بلغ عـدد التجريبيـة(34) تلميذا وتلميذة، وضابطة (34) تلميذا وتلميذة، درست وحـدات الـضرب والقـسمة والكسور. وقد درست المجموعة التجريبية وحدات (الضرب والقـسمة والكـسور) للصف الثالث الأساسي باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة، فـي حـين درسـت المجموعة الضابطة الوحدات نفسها بالطريقة التقليدية. تم تطوير اختبار تحصيلي في الوحدات المذكورة من مبحث الرياضيات لقياس التحصيل المباشر والمؤجل. أشارت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائياً في التحصيل المباشر والمؤجل، تعـزى إلـى طريقة التدريس، ولصالح المجموعة التجريبية. وعدم وجود فرق دال إحصائياً فـي التحصيل المباشر والمؤجل، تعزى للجنس والتفاعل بين الطريقة والنوع الاجتماعي. وقد أوصت الدراسة بتوظيف الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس الرياضيات في مرحلة التعليم الأساسي للذكور والإناث.

أما دراسة (فلاته، 2008) فهدفت إلى الكشف عن فاعلية استخدام الألعـاب التعليمية على التحصيل المعرفي لدى تلميذات الصف الرابع الأساسي في مقرر الفقه في مدارس مكة المكرمة، عند المستويات المعرفية الثلاثة الأولـى مـن تـصنيف بلوم(التذكر، الفهم، التطبيق) مقارنة بالطريقة التقليدية. تكونت عينة الدراسـة مـن (42) تلميذة من الصف الرابع، وزعت على مجموعتين(ضابطة) قوامها (21) تلميذة تدرس الموضوعات المختارة بطريقة تقليدية، و(تجريبية) قوامها (21) تلميذة تدرس نفس الموضوعات باستخدام الألعاب التعليمية. قد أظهرت نتـائج الدراسـة تفـوق تلميذات المجموعة التجريبية على زميلاتهن في المجموعة الضابطة فـي متوسـط درجات التحصيل المعرفي البعدي في جميع المستويات المعرفية المراد قياسها.

وسعت دراسة (موسى، 2007) إلى التعرف على دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغـة العربية في محافظة رفح. تكونت عينة الدراسة من طلبة الصف الثاني الابتدائي في المدارس الابتدائية المتواجدة في محدود محافظة رفح والبالغ عددهن (42) طالبـة. وقد توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج من أهمها: أن النسبة التي تعطيها الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحـصيل لـدى الطلبـة 75%. وأن جميـع المعلمـين يستخدمون الألعاب التعليمية كوسيلة إيضاح للشرح وبنسبة 90 %.

وطبق (هيلات، 2006) دراسة هدفت إلى استقصاء فاعلية اسـتخدام طريقـة التمثيل الدرامي في تحصيل طلبة الصف الرابع في مبحث التربية الاجتماعية مقارنـة بالطريقة التقليدية، طبقت الدراسة على عينة مكونة من (208) طالباً وطالبة، موزعين على (7) شعب تم اختيارها عشوائياً من مدارس تربيـة إربـد الأولـى، وتكونـت المجموعة التجريبية من (140) طالباً وطالبة درسـوا بطريقـة التمثيـل الـدرامي، والمجموعة الضابطة من (69) طالباً وطالبة درسوا بالطريقة التقليدية، وقد أظهـرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين طلبة المجموعتين التجريبية والـضابطة في التحصيل يعزى لطريقة التمثيل الدرامي، ولصالح المجموعات التجريبيـة، كمـا أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير النوع الاجتماعي، أو للتفاعل بين متغيري النوع الاجتماعي وطريقة التدريس.

وسعت دراسة (الشرمان، 2002) إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في الرياضيات واتجاهاتهم نحوهـا، وقـد تكونت عينة الدراسة من (60) تلميذاً من الصف السادس الأساسي من مدارس إربـد الثانية، قسموا إلى مجموعتين الأولى تجريبية، درست موضوع الكـسور باسـتخدام الألعاب التعليمية، والثانية ضابطة درست بالطريقة التقليديـة، وكانـت أداة الدراسـة مجموعة من الألعاب التعليمية، واختبار تحصيلي، ومقياس اتجاهات نحو هذه الألعاب. قد أظهرت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية على اختبار التحـصيل والاتجاهـات وأنواع المعرفة الرياضية لصالح المجموعة التجريبية يعزى لطريقة التدريس.

وهدفت دراسة (خليل، 2000) إلى معرفة فعالية التعليم باللعب في مادة القراءة لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي باستخدام البرنامج التعليمي اللعبى المصمم لهذا الغرض. تكونت عينة الدراسة من تلاميذ الصف الأول الابتدائي بمدارس دمشق الرسمية وقد بلغ عدد أفرادها (68) تلميذاً وتلميذة وضمت المجموعة التجريبية (34) تلميذاً وتلميذة, أما المجموعة الضابطة تضم (34) تلميذاً وتلميذة استمرت بتعليمها خمسة أسابيع وفق الطريقة التقليدية. وقد توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى التحصيل المعرفي لمادة القراءة بين تلاميذ المجموعة الضابطة الذين تعلموا وفق الطريقة التقليدية وتلاميذ المجموعة شبه التجريبية الذين تعلموا باستخدام اللعب المنظم.

وسعت دراسة (راجح، 1998) إلى تصميم ألعاب تعليمية ضمت ست عشرة لعبة متنوعة لمعرفة أثر استخدامها في نمو القدرات الإبداعية (الأصالة، المرونة، الطلاقة) والسمات الإبداعية عند طفل الروضة بالقاهرة، قسمت عينة الدراسة إلى ثلاث مجموعات درست المجموعة الأولى برنامج الروضة المعتاد وبرنامج الألعاب التعليمية بطريقة حرة، ودرست المجموعة الثانية البرنامجين تحت إشراف وتوجيه المعلمة، ودرست المجموعة الثالثة بالطريقة المعتادة كمجموعة ضابطة. تم تطبيق اختبار التفكير الابتكاري قبليا وبعديا وكذلك تم تطبيق قائمة السمات الإبداعية وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعتين التجريبيتين في الأصالة والمرونة والطلاقة والقدرة العامة على التفكير الإبداعي، وأظهرت النتائج أيضا فروقاً دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبيتين في السمات الإبداعية لصالح مجموعة اللعب الحر.

**ب. الدراسات الأجنبية**

قام تايلور وستيل (Taylor & Steel, 2002) بدراسة هدفت إلى التحقق من العلاقة بين اللعب والإبداع لدى طفل ما قبل المدرسة في اليابان. تكونت عينة الدراسة من (164) طفلا تراوحت أعمارهم بين 5 – 6 سنوات في برنامج موجه جماعيا، وقد استخدمت الدراسة قوائم سلوكيات الأطفال والمقابلة مع المدرسين

والملاحظة، وأظهرت نتائج الدراسة أن الأطفال المشغوفين باللعب يتمتعون بالقيـادة النشيطة وحب الاستطلاع والإبداع والتحفز الذاتي.

اجرت هيلدبراندت (Hildebrandt, 1998) دراسة استخدم فيها الفيديو لتصوير التلاميذ أثناء ممارستهم اللعب داخل الصف، وذلك بهدف التعرف على تطور الحـس العددي لدى التلاميذ، واكتشاف استراتيجيات متعددة في الحساب، وزيادة قابلية التلاميذ في الاتصال والعمل الجماعي. تكونت عينة الدراسة من (22) تلميذاً من الصف الثاني، في ولاية أيوا في الولايات المتحدة الأمريكية، واسـتخدمت أثنـاء التـدريس لعبتـين، إحداهما كانت من تصميم التلاميذ .وقد أظهرت النتائج أن الألعاب أسهمت فـي تكـوين اتجاه إيجابي لدى التلاميذ نحو الرياضيات، كما زادت من فهم التلاميذ للمادة الدراسـية نتيجة استخدام الألعاب أثناء التعلم.

وهدفت دراسة روزاليندا (Rosalinda, 1997) إلى معرفة أثر استخدام الدراما كنوع من الألعاب التعليمية على تعليم اللغة والقراءة لدى طلبة الصف الخامس فـي ولاية نيوجرسي، وقد تم تقسيم عينة الدراسة إلى مجموعتين، الأولى ضابطة تكونت من (25) طالبا تم تدريسهم بالطريقة التقليدية والثانية المجموعة التجريبية وتكونـت من (22) طالبا تم تعليمهم باستخدام الدراما التعليمية، وأظهرت النتائج أنه حـصل تغيير على نتائج المجموعة التجريبية الذين تعلموا باستخدام أسـلوب الـدراما، ولا تغير يذكر على نتائج المجموعة الضابطة الذين تعلموا القراءة بالطريقة التقليدية.

**التعقيب على الدراسات السابقة**

تنوعت أهداف الدراسات السابقة وتباينت فمنها ما هدف إلى التعرف على أثر الألعاب التعليمية وبعض أنواعها مثل أسلوب لعـب الأدوار والـدراما والألعـاب الحاسوبية على التحصيل الدراسي، مثل دراسة (حلس، 2010)، ودراسة روزاليندا (Rosalinda, 1997)، ودراسة (محمد وعبيدات، 2010)، ودراسة (فلاته، 2008)، ودراسة (موسى، 2007)، ودراسة (هيلات، 2006)، ودراسة (الشرمان، 2002).

وبعض الدراسات هدف إلى معرفة فعالية التعليم باللعب، مثل دراسة (خليل، 2000)، وبعض الدراسات هدف إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في نمـو

القدرات الإبداعية، مثل دراسة (راجح، 1998)، ودراسة تايلور وستيل (Taylor & Steel, 2002).

وهناك من الدراسات ما حاولت التعرف على تطور الحس العددي لدى التلاميذ باستخدام اللعب، مثل دراسة هيلدبراندت (Hildebrandt, 1998).

وبناءً على ما سبق فقد تبين ما يلي:

1. أن موضوع الألعاب التعليمية سبق أن كان محورًا أساسيا لمجموعة من الدراسات التي تناولته، إما بصورة مستقلة وإما بين مجموعة من المتغيرات.
2. استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في موضوع الألعاب التعليمية في بناء الأدب النظري، ومنهجية الدراسة، ومناقشة النتائج.
3. تشابهت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة أن الألعاب التعليمية كانت المحور الأساس لها، ونلحظ أن التحصيل كان في أغلبها المحور الثاني في تلك الدراسة.
4. تميزت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة، ببحثها في أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة الكرك في مادة التربية الاجتماعية والوطنية، حيث لم تجد الباحثة -على حد علمها- أي دراسة تربط بين المتغيرين في نفس المجال.

# الفصل الثالث

# المنهجية والتصميم

يتناول هذا الفصل عرضا لمجتمع الدراسة وعينتها، والأداة التي تم استخدامها لجمع المعلومات من أجل تحقيق أهداف الدراسة وخطوات التحقق من صدقها وثباتها وإجراءات الدراسة وتصميمها والمعالجات الإحصائية التي استخدمت في تحليل واستخراج النتائج.

## 1.3 منهجية الدراسة

اعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي، والمعتمد على جمع البيانات باستخدام الاختبار القبلي والاختبار البعدي وتحليل البيانات إحصائيا للإجابة عن أسئلة الدراسة.

## 2.3 مجتمع الدراسة

تكون مجتمع الدراسة المستهدف من طلبة الصف الرابع الأساسي في مدارس محافظة الكرك ذكورا وإناثا، والمسجلين للعام الدراسي 2013 / 2014، من (93) مدرسة أساسية، والبالغ عددهم (2139) طالبا وطالبة.

## 3.3 عينة الدراسة

تكونت عينة الدراسة من (38) طالبا وطالبة من طلبة الصف الرابع الأساسي في مدرسة شويح الأساسية المختلطة، وتم اختيار هذه المدرسة لقربها من مكان إقامة الباحثة، ولأنها من المدارس المختلطة مما يسهل تطبيق الدراسة، وتم تقسيم الطلبة إلى مجموعتين تجريبية(19) طالبا وطالبة، وضابطة(19) طالبا وطالبة. والجدول(1) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة.

**الجدول (1)**

**توزيع أفراد عينة الدراسة حسب النوع الاجتماعي والمجموعة**

| المتغير | ذكر | أنثى | المجموع |
|---|---|---|---|
| ضابطة | 7 | 12 | 19 |
| تجريبية | 7 | 12 | 19 |
| المجموع | 14 | 24 | 38 |

### 4.3 أداتا الدراسة:

**أولا**: **الألعاب التعليمية:** التي تم استخدامها في تدريس الوحدة الدراسية هي لعبة الخطأ والصواب، وذلك بعرض صور لسلوكيات خاطئة وصائبة وهي محوسبة تم عرضها على برمجية البور بوينت(Power point) استخدمت فيها الارتباطات التشعبية، وهي من إعداد معلمة الحاسوب في مدرسة شويح الأساسية، واللعبة الثانية وهي محوسبة أيضا، وهي لعبة الاختيار(من أنا)، وذلك من خلال أزرار تمثل دوائر فارغة، بعد الضغط عليها تجيب عن سؤال من أنا بصور وكتابات ملونة. أما اللعبة الورقية فكانت الكلمات المتقاطعة وهي من إعداد الباحثة، وهي مقسمة إلى نموذجين، يقوم الطالب بحذف الحروف التي تم الإجابة عليها بخط، وتبقى حروف دون حذف تشكل جملة (الموارد غير المتجددة) والثانية (الموارد المتجددة). والملحق (ج) يبين الألعاب التعليمية المستخدمة في هذه الدراسة.

**صدق الألعاب التعليمية:** تم عرض المادة التعليمية التي تم تحويلها إلى ألعاب تعليمية على متخصصين في أساليب التدريس، وبعض المشرفين التربويين، ومتخصصين في مجال برمجية الحاسوب للتحقق من مدى ملائمة الألعاب التعليمية الموضوعة للمادة التعليمية. وقد أجرى بعض المتخصصين في الحاسوب بعض التعديلات على الألعاب المحوسبة بإدخال بعض الحركات التلقائية، والأصوات على الألعاب.

**ثانيا**: **الاختبار التحصيلي:** تم إعداد اختبار لقياس أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل الطلبة، وذلك بعد أن تم القيام بتحليل محتوى الوحدة الدراسية. وتم تحديد الأهداف، وفي ضوء الأهداف المراد تحقيقها وضعت فقرات الاختبار.

وقد اشتمل الاختبار على أربعة أنواع من الأسئلة كما هو مبين في الملحـق(ب) وهي موزعة على النحو الآتي:

1. أسئلة أملأ الفراغ: ويتكون من (6) فقرات.
2. أسئلة المزاوجة: ويتكون من (6) فقرات.
3. أسئلة الصواب والخطأ: ويتكون من (10) فقرات.
4. أسئلة اختيار من متعدد: ويتكون من (16) فقرة.

وكانت درجة الامتحان من (30) موزعة على الأسئلة كما يلي:

1. السؤال الأول: 6 علامات
2. السؤال الثاني: 6 علامات
3. السؤال الثالث: 10 علامات
4. السؤال الرابع: 8 علامات

**صدق الاختبار:**

تم التحقق من صدق الاختبار بعرض أسئلته بصورته الأولية كما هو مبين في الملحق (أ) على بعض المحكمين من الأساتذة المتخصـصين فـي جامعـة مؤتـة ومديرية التربية والتعليم للتحقق من مدى ملاءمة تلك الأسئلة لما وضـعت لأجلـه، والملحق (ج) يبين أسماء المحكمين، وقد تم إضافة بعض الأسئلة بنـاء علـى آراء المحكمين. ففي السؤال الأول تم إضافة العنوان الرئيس في الدائرة الرئيسة الثانيـة (الموارد غير المتجددة) لتسهيل المعلومة على الطلبة، **و**تم إضافة الفـرع (5) مـن السؤال الثاني: (التلوث البيئي هو التغيير غير المرغوب فيه فـي عناصـر البيئـة الطبيعية)، وتم إضافة الفروع (4، 9، 14) من السؤال الرابع.

**معاملات التميز والصعوبة**، تم اسـتخراج معامـل الـصعوبة والتمييـز، والجدول(2) يبين ذلك:

**جدول(2)**

**معاملات التميز والصعوبة لفقرات الاختبار التحصيلي**

| الفقرة | معامل التمييز | معامل الصعوبة | الفقرة | معامل التمييز | معامل الصعوبة | الفقرة | معامل التمييز | معامل الصعوبة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | .55** | .32 | 14 | .43* | .40 | 27 | .34 | .44 |
| 2 | .51** | .76 | 15 | .58** | .76 | 28 | .47* | .56 |
| 3 | .32 | .34 | 16 | .69** | .56 | 29 | .38 | .64 |
| 4 | .48* | .36 | 17 | .49* | .44 | 30 | .56** | .32 |
| 5 | .47* | .76 | 18 | .52** | .28 | 31 | .69** | .68 |
| 6 | .61** | .68 | 19 | 51** | .32 | 32 | .37 | .42 |
| 7 | .75** | .76 | 20 | 45* | .32 | 33 | .59** | .56 |
| 8 | .72** | .72 | 21 | .37 | .40 | 34 | .32 | .44 |
| 9 | .58** | .36 | 22 | 55** | .36 | 35 | .51** | .76 |
| 10 | .32 | .36 | 23 | .39 | .28 | 36 | .48* | .36 |
| 11 | .69** | .44 | 24 | .53** | .50 | 37 | .42* | .54 |
| 12 | .59** | .40 | 25 | .50** | .48 | 38 | .51** | .72 |
| 13 | .46* | .62 | 26 | 57** | .56 | | | |

* تعني دالة عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) ** تعني دالة عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)

تشير البيانات الواردة بالجدول(2) إلى إن جميع فقرات الاختبـار التحـصيلي لمعاملات التمييز كانت جميعها ذات ارتباطات موجبة وتراوحت هـذه المعـاملات بين(0.32 – 0.75)، وكانت لمعاملات الصعوبة بين(0.32 – 0.76) ويعـد ذلـك مؤشراً على إن ما تقيسه كل فقرة من فقرات التحصيل يقيسه الاختبار ككل، وهـي قيم مقبولة.

## 6.3 ثبات الاختبار

تم التأكد من ثبات (الاختبار) بتطبيق الاختبار على عينة اسـتطلاعية مـن مجتمع الدراسة ومن خارج عينته بلغ عددها (15) طالبا وطالبة من طلبة الـصف الرابع الأساسي في مدرسة مؤتة الأساسية المختلطة، وتم استخراج معامل الثبـات باستخدام كرونباخ ألفا البالغ (0.85)، وهو معامل ثبات مقبول لإجراء الدراسة.

## 7.3 إجراءات الدراسة

من أجل تطبيق الدراسة وتحقيق أهدافها فقد قامت الباحثة بالخطوات التالية:

1. تم إعداد أداتا الدراسة بالاستعانة بالأدب التربوي والدراسات السابقة، حيث تم بناء الألعاب التعليمية والاختبار التحصيلي، وتم التأكد من صدقهما وثباتهما.
2. تم إجراء اختبار قبلي للطلبة، والجدول (3) يبين نتائج اختبار (ت) للعينات المستقلة لدلالة الفروق بين متوسطات الأداء القبلي لأفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التحصيل تبعا للمجموعة والنوع الاجتماعي:

**جدول (3)**

**نتائج اختبار (ت) للعينات المستقلة لدلالة الفروق بين متوسطات الأداء القبلي لأفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التحصيل تبعا للمجموعة والنوع الاجتماعي**

| المتغير | | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | درجة الحرية | قيمة(ت) | الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| المجموعة | تجريبية | 19 | 17.74 | 4.77 | 36 | .569 | .573 |
| | ضابطة | 19 | 16.84 | 4.92 | | | |
| النوع الاجتماعي | ذكر | 14 | 17.21 | 3.74 | | -.073 | .624 |
| | أنثى | 24 | 17.33 | 5.40 | | | |

يتضح من خلال الجدول (3) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.05\geq\alpha$) بين متوسطات الأداء القبلي لأفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التحصيل، حيث كانت قيمة (ت)= 0.569, ومستوى دلالتها(0.573)، مما يدل على تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة، كما تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.05\geq\alpha$) بين متوسطات الأداء القبلي لأفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التحصيل تعزى

للجنس، حيث كانت قيمة (ت)=-0.073, ومستوى دلالتها (0.624)، مما يدل على التكافؤ بين النوع الاجتماعيين.

3. تدريس المجموعتين الضابطة بالطريقة التقليدية، وذلك من خلال الطريقة التي اعتادتها الطرق التقليدية في استخدام الوسائل التعليمية التقليدية، مثل: الكتاب المدرسي والسبورة وطرح الأسئلة والحوار والمناقشة، أما المجموعة التجريبية فقد تم تدريسها باستخدام الألعاب التعليمية المذكورة سابقا، وذلك من خلال قيام الطلبة بتنفيذ البرنامج القائم على الألعاب التعليمية المحوسبة والورقية، حيث تم تنفيذ بعض الألعاب بشكل جماعي تعاوني، وبعضها بشكل فردي، وبإشراف ومتابعة المعلمة، والملحق (ج) يبين البرنامج القائم على الألعاب التعليمية.
4. قامت الباحثة بتطبيق أداة الدراسة بعد الانتهاء من تدريس الوحدة الثانية من مادة التربية الاجتماعية والوطنية للصف الرابع والتي استمرت أسبوعين.
5. تم تصحيح أداة الدراسة (الاختبار) بعد أن تم الانتهاء من تطبيق الدراسة بشكلها النهائي.
6. تم إدخال العلامات التي حصل عليها الطلبة إلى الحاسب الآلي لاستخراج النتائج باستخدام برنامج التحليل الإحصائي (SPSS).

### 7.3 المعالجات الإحصائية

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، واستخدام تحليل التباين الثنائي للاجابة عن اسئلة الدراسة.

# الفصل الرابع
# عرض النتائج ومناقشتها والتوصيات

يتضمن هذا الفصل عرضا مفصلاً لنتائج الدراسة في ضوء الأسئلة المطروحة والتي هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة الكرك في مادة التربية الاجتماعية والوطنية، ومناقشة تلك النتائج والتوصيات.

## 1.4 عرض النتائج ومناقشتها

للإجابة عن أسئلة الدراسة تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعلامات طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الاجتماعية والوطنية، والجدول (4) يوضح ذلك.

**جدول (4)**

**المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية في التحصيل البعدي لطلاب الصف الرابع الأساسي في محافظة الكرك في مادة التربية الاجتماعية والوطنية تبعا للطريقة والنوع الاجتماعي**

| المتغير | فئة المتغير | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| **الطريقة (المجموعة)** | تجريبية | 19 | 22.32 | 4.41 |
| | ضابطة | 19 | 18.95 | 4.73 |
| **النوع الاجتماعي** | ذكر | 14 | 21.14 | 4.05 |
| | أنثى | 24 | 20.33 | 5.28 |

يلاحظ من الجدول (4) وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات الحسابية، ولمعرفة دلالة هذه الفروق تم استخدم تحليل التباين الثنائي، والجدول (5) يوضح ذلك.

**جدول(5)**

**نتائج تحليل التباين الثنائي لدلالة الفروق في التحصيل البعدي لطلاب الصف الرابع الأساسي تبعا للطريقة والنوع الاجتماعي والتفاعل بينهما**

| مصدر لتباين | مجموع المربعات | درجة الحرية | متوسط المربعات | قيمة (ف) | الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|
| الطريقة | 131.549 | 1 | 131.549 | 6.240 | .017 |
| النوع الاجتماعي | 5.794 | 1 | 5.794 | .275 | .603 |
| التفاعل | 30.496 | 1 | 30.496 | 1.447 | .237 |
| الخطأ | 716.762 | 34 | 21.081 | | |
| الكلي | 860.842 | 37 | | | |

## 1.1.4 النتائج المتعلقة بالسؤال الأول والذي ينص على:

"هل يوجد أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) لاستخدام الألعاب التعليمة في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة الكرك في مادة التربية الاجتماعية والوطنية؟

تشير النتائج في الجدول (5) إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات الأداء البعدي لأفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التحصيل حيث كانت قيمة (ف) (6.240) عند مستوى الدلالة(0.017)، ومن خلال المتوسطات الحسابية في الجدول(4) يلاحظ بأن الفروق تعود لصالح طلبة المجموعة التجريبية، وتشير هذه النتيجة إلى وجود أثر لاستخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة الكرك في مادة التربية الاجتماعية والوطنية.

وقد يعزى السبب في ذلك إلى أن الألعاب التعليمية تعمل على إثارة دافعية التعلم عند الطلبة، وتعمل على دفع الطلبة نحو المشاركة الفاعلة والإيجابية داخل الغرفة الصفية، وهذا ما ذكره كل من بور وهايدن (Bower & Hayden, 1992) بأن هناك مجموعة من الفوائد للألعاب التعليمية، تكمن في أنها تمكن الآباء والمربين من الحكم على قدرة المتعلمين على تطبيق الحقائق، والمبادئ، والمفاهيم التي درسوها

في المواقف الحياتية المختلفة. وتعمل على إشراك المتعلم إيجابياً في عملية التعلم أكثر من أي وسيلة أخرى مشابهة، لأنه يستخدم قدراته المختلفة أثناء اللعب ونجد أن (صوالحة، 2007) ذكر أن الدراسات أكدت على أن الألعاب التعليمية تعد وسائل فعالة وقوية التأثير في تغيير سلوك المتعلم واتجاهاته من خلال إكسابه المعارف والمعلومات والمهارات الدقيقة التي يستطيع من خلالها مواجهة واقع حياته العملية.

وهذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة (حلس، 2010) التي أظهرت أن طريقة لعب الأدوار كنوع من الألعاب التعليمية قد أدت دورها على أكمل وجه في تنمية المفاهيم التاريخية لدى طالبات الصف السابع الأساسي مما أدى تحسين التحصيل الدراسي لدى الطالبات. واتفقت كذلك مع نتائج دراسة (محمد وعبيدات، 2010) التي أشارت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائياً في التحصيل، تعزى إلى طريقة التدريس، ولصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام الألعاب الحاسوبية.

واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة (فلاته، 2008) التي أظهرت تفوق تلميذات المجموعة التجريبية على زميلاتهن في المجموعة الضابطة في متوسط درجات التحصيل المعرفي البعدي في جميع المستويات المعرفية المراد قياسها. واتفقت أيضا مع نتائج دراسة (موسى، 2007) التي أظهرت أن النسبة التي تعطيها الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل لدى الطلبة(75%).

كما أن هذه النتيجة اتفقت مع نتائج دراسة (هيلات، 2006) التي أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة في التحصيل يعزى لطريقة التمثيل الدرامي، ولصالح المجموعات التجريبية، ونجد كذلك أنها اتفقت مع نتائج دراسة (الشرمان، 2002) التي أظهرت وجود فرق ذي دلالة إحصائية على اختبار التحصيل والاتجاهات وأنواع المعرفة الرياضية لصالح المجموعة التجريبية يعزى لطريقة التدريس.

واتفقت أيضا هذه النتيجة مع نتائج دراسة تايلور وستيل (Taylor & Steel, 2002) التي أظهرت أن الأطفال المشغوفين باللعب يتمتعون بالقيادة النشيطة وحب الاستطلاع والإبداع والتحفز الذاتي. واتفقت أيضا مع نتائج دراسة هيلدبراندت (Hildebrandt, 1998) التي أظهرت أن الألعاب أسهمت في تكوين اتجاه إيجابي لدى

التلاميذ نحو الرياضيات، كما زادت من فهم التلاميذ للمادة الدراسية نتيجـة اسـتخدام الألعاب أثناء التعلم.

واتفقت مع نتائج دراسة روزاليندا (Rosalinda, 1997) التـي أظهـرت أنـه حصل تغيير على نتائج المجموعة التجريبية الذين تعلموا باستخدام أسلوب الـدراما، ولا تغير يذكر على نتائج المجموعة الضابطة الذين تعلموا القراءة بنفس الأسلوب.

## 2.1.4 النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني والذي ينص على:

"هل يوجد فروق ذات دلالة إحـصائية عنـد مـستوى الدلالـة ($\alpha \leq$ 0.05) لاستخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي فـي محافظـة الكرك في مادة التربية الاجتماعية والوطنية تعزى للنوع الاجتماعي؟

تشير النتائج في الجدول(5) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عنـد مستوى الدلالة ($\alpha \leq$0.05) بين متوسـطات الأداء البعـدي لأفـراد المجمـوعتين التجريبية والضابطة على اختبار التحصيل تعزى للنوع الاجتماعي، حيـث كانـت قيمة(ف) للنوع الاجتماعي (0.275) عند مستوى الدلالة (0.603) وهذا يعنـي أن إجابات الطلبة على الاختبار البعدي لم تتأثر بالنوع الاجتماعي سواء أكانوا ذكورا أم إناثا، وقد يعود ذلك إلى أن الطلبة يمثلون مرحلة عمرية واحدة، وينظرون إلى اللعبة التعليمية بنفس الدرجة، وهم كذلك يتلقون نفس المنهاج ونفس المفاهيم والمعارف.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة (محمـد وعبيـدات، 2010) التـي أظهرت عدم وجود فرق دال إحصائياً في التحصيل تعزى للنوع الاجتماعي. كمـا أنها اتفقت مع نتائج دراسة (هيلات، 2006) التي أظهرت عدم وجـود فـروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير النوع الاجتماعي.

## 3.1.4 النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث والذي ينص على:

"هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عنـد مـستوى الدلالـة ($\alpha \leq$ 0.05) لاستخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي فـي محافظـة

الكرك في مادة التربية الاجتماعية والوطنية تعزى للتفاعل بين الطريقة والنوع الاجتماعي ؟

تشير النتائج في الجدول(5) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.05\geq\alpha$) بين متوسطات الأداء البعدي لأفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التحصيل تعزى للتفاعل بين الطريقة والنوع الاجتماعي، حيث كانت قيمة(ف) للتفاعل بين الطريقة (1.447) عند مستوى الدلالة (.237). وهذا يعني أن إجابات الطلبة على الاختبار البعدي لم تتأثر بالتفاعل بين ذكور الطريقة التقليدية وذكور الطريقة التجريبية وبين إناث التقليدية وإناث التجريبية، وقد يعود ذلك إلى المساواة بين الجنسين في الفرص المتاحة لهم التي وفرتها هذه الدراسة، كما أنهم تعرضوا للظروف والمتغيرات نفسها التي تتلاءم مع الدراسة، بالإضافة إلى أن طرق التدريس المستخدمة التي عنيت بتنمية مهارات الطلبة وقدراتهم المختلفة بغض النظر عن جنسهم، والتي تسعى جميعها لزيادة تحصيل الطلبة، وقد تفسر هذه النتيجة بأن الفروق بين أداء الذكور والإناث على الاختبار البعدي، كانت منتظمة وأن استخدام الألعاب التعليمة في التدريس والطريقة التقليدية يلائم الذكور والإناث في المستوى نفسه.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة (محمد وعبيدات، 2010) التي أظهرت عدم وجود فرق دال إحصائياً في التحصيل، تعزى للتفاعل بين الطريقة والنوع الاجتماعي. واتفقت كذلك مع نتائج دراسة (هيلات، 2006) التي أظهرت عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى للتفاعل بين متغيري النوع الاجتماعي وطريقة التدريس.

## 3.4 التوصيات

بناء على نتائج الدراسة فإن الباحثة توصي بما يلي:

1. العمل على توظيف الألعاب التعليمية في تدريس مادة التربية الاجتماعية والوطنية في مرحلة التعليم الأساسي للذكور والإناث.

2. تضمين المناهج المقررة نشاطات تتعلق بتوظيف الألعاب التعليمية في عملية التدريس.
3. الاستفادة من طريقة التدريس بالألعاب التعليمية في مختلف فـروع المـواد التعليمية والتركيز على وضع مناهج وأساليب تدريس حديثة تعمل على تنمية المفاهيم التعليمية لدى الطلبة.

# المراجع

## أ. المراجع العربية


إبراهيم، خيري (2000)، **المواد الاجتماعية في مناهج التعليم بين النظرية والتطبيق**، الإسكندرية: دار المعرفة الاجتماعية.

إبراهيم، معتز وبلعاوي، برهان (2007). **فن التدريس وطرائقه العامة**. الكويت: مكتبة الفلاح.

بدوي، أحمد (2002) **مصطلحات التربية وعلم النفس**. القاهرة: دار الفكر العربي.

جاب الله، علي سعد (2001). أثر استخدام النشاط التمثيلي في تنمية بعض مهارات التعبير الشفوي لدى تلاميذ الصف الأول بسلطنة عمان. **مجلة دراسات في المناهج**، الجمعية المصرية للمناهج. 4(68)، 158-182.

جابر، جابر عبد الحميد (2003). **النمو المعرفي**. عمان، الأردن، دار الفكر للطباعة والنشر.

حسن، عمران حسن (1999). فعالية استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في تعليم القواعد النحوية. **مجلة كلية التربية**. جامعة أسيوط، (15). 65-88.

حلس، داود درويش (2004). **دراسة تقويمية للأخطاء الكتابية الشائعة لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي في محافظة غزة**. رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة الخرطوم، السودان.

حلس، مايسة يوسف (2010). **أثر أسلوب لعب الأدوار على التحصيل الدراسي لتنمية المفاهيم التاريخية لدى طالبات الصف السابع في محافظة غزة**. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الأزهر، غزة.

الحماحمي، محمد احمد (1986). **أصول اللعب والتربية الرياضية**. مكة المكرمة: مكتبة الطالب الجامعي.

الحمامي، محمد (1996). **فلسفة اللعب**. القاهرة: مركز الكتاب.

الحيلة، محمد (2002). **الألعاب التعليمية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا**. عمان. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

الحيلة، محمد محمود وغنيم، عائشة عبدالقادر (2002). أثـر الألعـاب التعليميـة اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الـصف الرابع الأساسي. **مجلة جامعة النجاح للأبحاث**، 16(2)، 589-626

الخالدي، أحمد (2008). **أهمية اللعب في حياة الأطفال الطبيعيين وذوي الاحتياجـات الخاصة.** عمان، الأردن، المعتز للنشر والتوزيع.

الخضر، عثمان حمود (2007). **الألعاب التعليمية.** ط2، الكويت: شـركة الإبـداع الفكري.

الخطيب، جمال (1998). **تعديل السلوك الإنساني.**الكويت: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.

الخفاف، إيمان (2010). **اللعب استراتيجيات تعلـيم حديثـة.** عمـان، الأردن: دار المنهاج للنشر والتوزيع.

خليل، أحمد (2000). **فاعلية التعلم باللعب لدي تلاميذ الـصف الأول الابتـدائي.** رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الأقصى. خان يونس. فلسطين.

خليل، عزة (1997). **الأنشطة في رياض الأطفال. القاهرة:** دار الفكر.

الخوالدة، محمد (1987). **اللعب الشعبي عند الأطفال.** عمان، الأردن: دار رفيدي،.

الخوالدة، محمد محمود (2000). **علم النفس اللعب عند الأطفـال.** الـيمن، وزارة التربية والتعليم قطاع التدريب والتأهيل.

الخوالدة، محمد محمود (2003). **اللعب الشعبي عند الأطفال. ودلالاتـه فـي إنمـاء شخصياتهم.** عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

راجح، هدى (1998). **مقترح للألعاب التعليميـة وأثـره علـى تنميـة الإبـداع عنــد طفــل الروضــة.** رســالة ماجــستير غيــر منــشورة، جامعــة الإسكندرية، مصر.

ربيع، هادي (2008). **اللعب والطفولة.** عمان، الأردن: مكتبة المجتمع العربي.

ربيع، هادي والغول، إسماعيل (2003). **المرشد التربوي ودوره الفاعل في حـل مشاكل الطلبة.** عمان، الأردن: دار عالم الثقافة.

رزق، سامي محمد (2002). **اتجاهات حديثة في تدريس اللغـة العربيـة.** الـدار المصرية، القاهرة.

سلوت، فاتن إبراهيم (2010). **أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلا والمختلفة نطقا لدى تلامذة الصف الثاني الأساسي**. رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

السلوم، عبد الحكيم (2000). سيكولوجية اللعب عند الأطفال. **مجلة النبأ**، 9(48)، 233-262.

سمك، محمد (1998). **فن التدريس للتربية اللغوية**. القاهرة: دار الفكر العربي.

شحاته، حسن سيد (2004). **النشاط المدرسي: مفهومه ووظائفه ومجالات تطبيقه**. القاهرة: الدار المصرية.

شرف، أمين (2001). **برنامج مقترح لتنمية بعض المفاهيم المعرفية لدى الأطفال المصابين ببعض الأمراض المزمنة في سن ما قبل المدرسة**. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عين شمس، مصر.

الشرمان، علي (2002). **أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها**. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، إربد، الأردن.

شريف، نادية محمود (2001). اللعب كنشاط مسيطر في حياة الطفل. **مجلة الطفولة المبكرة ورياض الأطفال**. المجلس العربي للطفولة والتنمية، (12)، 39-47.

الشعوان، عبد الرحمن (1999). مدى اكتساب تلاميذ المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض المفاهيم التاريخية والجغرافية الواردة بالكتب المقررة. **المجلة التربوية**، 13(52)، 97-138

صوالحة، محمد (2007). **علم نفس اللعب**. عمان، الأردن: دار المسيرة.

الطعاني، أيمن؛ والشمايلة، منال؛ والنوايسة، عايش؛ وسلامة، أسماء، (2006)، **دليل المعلم: التربية الاجتماعية والوطنية للصف الرابع**، عمان، الأردن، وزارة التربية والتعليم.

العارضة، محمد عبد الله (2003). **النمو المعرفي لطفل ما قبل المدرسة نظرياته وتطبيقاته**. عمان، الأردن: دار الفكر للطباعة والنشر.

عبد الباقي، سلوى (1992). **اللعب بين النظرية والتطبيق.** القاهرة: بيت الخبرة الوطني.

عبد العزيز، ناصف (1983). **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية.** الرياض: دار المريخ..

عبد المجيد، جميل طارق (2005). **لعب الأطفال من الخامات البيئية.** عمان، الأردن: دار الصفاء.

عطية، محسن علي (2008). **الاستراتيجيات الحديثة في التدريس الفعال.** إربد، الأردن: دار صفاء.

عقيلان، إبراهيم محمد (2000): مناهج الرياضيات وأساليب تدريسها. ط1، عمان، الأردن: دار المسيرة للنشر والطباعة.

عكي، محمد (2000). ظاهرة اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة ومدى انعكاساتها على البعد التربوي والتعليمي معاً. **حوليات جامعة الجزائر،** جامعة الجزائر، (13)، 66-94.

العناني, حنان (2002 أ ). **نمو الطفل المعرفي واللغوي.** عمان، الأردن، دار الفكر والنشر والتوزيع.

العناني، حنان (2002 ب ). **اللعب عند الأطفال: الأسس النظرية والتطبيق.** عمان، الأردن: دار الفكر للطباعة والنشر.

عيسى، حازم زكي ومصالحة، عبدالهادي حمدان (2005). **فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات التفكير العلمي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي.** بحث مقدم إلى مؤتمر التربوي الثاني المنعقد بكلية التربية في الجامعة الإسلامية في الفترة من 22-2005/11/23

فارس، فيولا (1989). الأطفال واللعب. **المجلة التربوية،** الكويت، 10(3)، 114-128.

فرج، ايلين وديع (2003). **خبرات في الألعاب للصغار والكبار.** الإسكندرية: منشاة المعارف للطبع والنشر.

فرج، عبد اللطيف بن حسين (2005). **طرائق التدريس في القرن الحادي والعشرين. القاهرة:** دار الدعوة.

فريدريك. هـ. بل والمفتي، محمد أمين وسليمان، ممدوح محمد (1987). **طرق تدريس الرياضيات.** القاهرة: الدار العربية.

فطاير، سليمان (1999). **تطوير فاعلية معلم التاريخ في المرحلة الثانوية في محافظات الشمال من وجهة نظر المديرين والمعلمين.** رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.

فلاته، رقية حسين (2008). **فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل مقرر الفقه لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي بالعاصمة المقدسة.** رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

القدومي، تغريد (2007). **أثر التعلم عن طريق اللعب في التحصيل الدراسي والاحتفاظ في مادة اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مدارس مدينة نابلس الحكومية.** رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة النجاح الوطنية، نابلس، فلسطين.

القزاز، محمد سعيد (2005). **التربية الوالدية في مرحلة الطفولة المبكرة.** القاهرة: دار فرحة للنشر والتوزيع.

قطامي، يوسف وقطامي، نائفة (1998)، **نماذج التدريس الصيفي.** عمان، الأردن: دار الشروق.

قناوي, هدى محمد (1995). **الطفل ورياض الأطفال.** القاهرة: الأنجلو المصرية.

قهوجي، سناء فاروق (2009). **أثر الأنشطة العلمية اللاصفية في مستوى التحصيل الدراسي في مادة الأحياء.** رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة دمشق، دمشق.

كرم الدين، ليلى (2001). ثقافة اللعب والطفل. **مجلة الطفولة المبكرة ورياض الأطفال،** المجلس العربي للطفولة والتنمية، (12)، 203-213.

الكندري، أحمد مبارك (1995). **علم النفس الاجتماعي والحياة المعاصرة.** الكويت: مكتبة الفلاح.

اللبابيدي، محمد؛ والخلايلة، خالد (1997). **طرق تعليم التفكير للأطفال**. عمان، الأردن: دار الفكر للطباعة والنشر.

ماكنتير، كريستين (2004). **أهمية اللعب للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة**. ترجمة: خالد العامري، القاهرة: دار الفاروق.

محمد، جبرين عطية وعبيدات، لؤي مفلح (2010). أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى. **مجلة جامعة دمشق**، 26(1+2). 643-672.

مرعي، توفيق وبلقيس، أحمد (2002). **الميسر في سيكولوجية اللعب**. عمان، الأردن: دار الفرقان.

ملحم، سامي (2002). استخدام اللعب في تعليم المفاهيم العلمية والمعلومات في مادة الرياضيات للصف الخامس الابتدائي. **مجلة جامعة الملك سعود**. العلوم التعليمية والدراسات الإسلامية، 14(1). 731-768.

موسى، محمد (2007). **دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح**. جامعة الأقصى، خان يونس، فلسطين.

ميلر، سوزانا (1990). **سيكولوجية اللعب**. ترجمة: حسن عيسى، الكويت: دار عالم المعرفة.

نجم، خميس (2001)، **أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من اكتسابهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها**. رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

الهويدي، زيد (2005). **أساليب الكشف عن المبدعين والمتفوقين وتنمية التفكير الإبداعي**. اليمن: دار الكتاب الجامعي.

هيلات، صلاح (2006). أثر التمثيل الدرامي للمادة التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع في مبحث التربية الاجتماعية. **المجلة الأردنية في العلوم التعليمية**. 2(3)، 189-199.

وافي، علي (1985). **اللعب والمحاكاة وأثرها في حيـاة الإنـسان.** القـاهرة: دار النهضة.

ياسين، رمضان (2008). **علم النفس الرياضي.** عمان، الأردن: دار أسامة للنـشر والتوزيع.

يحيى، خالد؛ والمنوفي، محمد (2002). **تصميم البرامج التعليمية لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة.** القاهرة: دار الكتاب الحديث.

### ب. المراجع الأجنبية

Bower, N. & Hayden, R. (1992). Fascinating literary theory play early. **Childhood Education**, 25(2), 16-17.

Danesi, M.(1993) Language Games in Italian. **The Canadian Modern Language Review**, 49(3): 604 – 605

Ediger, Marlo. (2004). Recent trends in the social studies. **Journal of Instructional Psychology**, 31 (3), 240 – 246

Farris, Pamela. (2001). Elementary & middle school social studies. New York: Mcgraw – Hill Companies

Hildebrandt,C. (1998). Developing mathematical understanding through invented games. **Teaching Children Mathematics**, 5(1),191-95.

Leonard, L.M. & Tracy, D. M. (1993). Using games to meet the standards for middle school students. **Arithmetic Teacher**, 40(3), 499-501

Obenchain, Kathryn., & Morriss, Ronald. (2001). (The melo) drama of social studies. **Social Studies**, 92 (2), 48 – 68.

Oldfield, B. J. (1991).Game in the learning. **Mathematics in School**, 20(3), 16-18.

Oldfield, B. J. (1991).Game in the learning. Mathematics in School, **British Journal of Social word**. Jul. Oct. v, 20(3), 16-18.

Rosalinda, Flynn. (1997). Developing and using curriculum based creative drama in fifth class reading and language arts instruction: A drama specialist and a classroom teacher collaborate, **Touth Theatre Journal**, v11, p47-69.

Taylor, k. w. (1991). **parents and children learn to gather teachers college Press**" :Columbia university .n .y .

Taylor, S.I. & Steel, C.R. (2002). The relationship between playfulness and creativity of Japanese preschool children article, **from Journals apa**.org, volume 33 pqd web.

# الملحق(أ)

# أداة الدراسة بصورتها الأولية

بسم الله الرحمن الرحيم

الدكتور.................................................المحترم

تحية طيبة وبعد .....

تقوم الطالبة بإجراء دراسة بعنوان: " **أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة الكرك في مادة التربية الاجتماعية والوطنية "**. وذلك كمتطلب للحصول على درجة الماجستير في المناهج وأساليب تدريس الدراسات الاجتماعية، ومن أجل تحقيق أهداف الدراسة، والإجابة على أسئلتها، فقد اختارت الطالبة الوحدة الثانية من الفصل الأول من كتاب التربية الاجتماعية والوطنية للصف الرابع الأساسي (الموارد والبيئة). وسيتم تحويل المادة التعليمية بمساعدة معلمة التربية الفنية بتحويل بعض المفاهيم إلى رسومات تعرض أمام الطلبة، وبمساعدة معلمة الحاسوب لتحويل بعض المفاهيم إلى شرائح تعرض على برمجية بور بوينت.

وسيقسم الطلبة إلى مجموعتين (ضابطة وتجريبية)، مجموعة سيقدم لها الاختبار بعد تدريسها هذه الوحدة بالطريقة التقليدية، والمجموعة الأخرى سيقدم لها الاختبار بعد تدريسها باستخدام الألعاب التربوية المعدة لتعليم الوحدة.

ومن أجل التأكد من صدق فقرات الاختبار، فإن الباحثة تضعه بين أيديكم للحكم على مدى ملاءمته وصلاحيته للدراسة، ووضع أي تعديلات أو ملاحظات ترونها مناسبة.

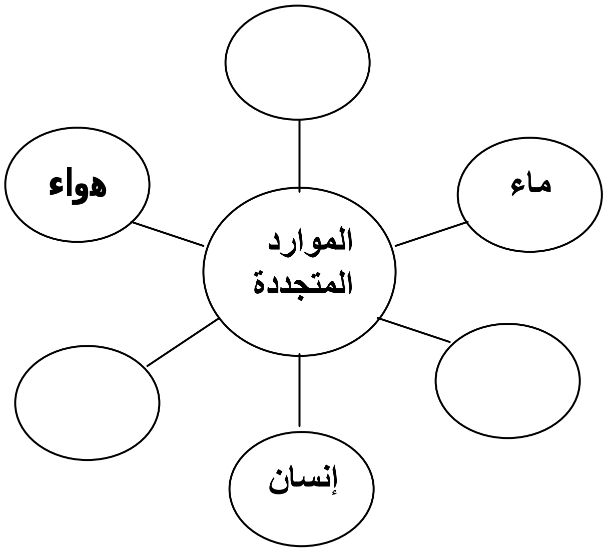
واقبلوا فائق الاحترام

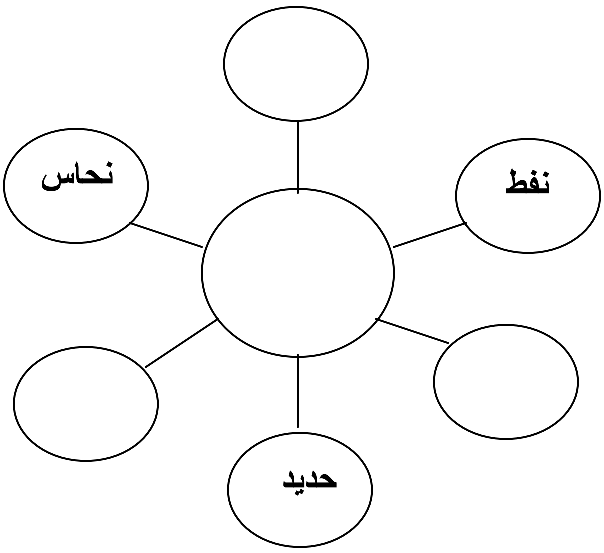
**الباحثة**

**نسرين الختاتنة**

**<u>السؤال الأول</u>**

**أملأ الدوائر الفارغة الموجودة في الرسمين التاليين: (6 علامات)**



**السؤال الثاني** **(6 علامات)**

**أصل ما في العمود (أ) فيما يناسبه من العمود (ب) فيما يلي:**

| أ |
| --- |
| إنسان |
| ماء |
| تربة |
| نبات |
| هواء |
| حيوان |

| ب |
| --- |
| **كائنات حية** |
| **كائنات غير حية** |

**السؤال الثالث:** **(10 علامات)**

ضع إشارة ( / ) أما العبارة الصحيحة وإشارة ( X ) أمام العبارة الخاطئة فيما يلي:

(   ) 1. زيادة عدد السكان تؤدي إلى حرق الوقود.

(   ) 2. يمكن التخفيف من التلوث بوضع مصاف على مداخن المصانع وعـوادم المركبات.

(   ) 3. يعد الغاز من الموارد المتجددة في الطبيعة.

(   ) 4. الموارد المتجددة هي المواد المعرضة للانتهاء من الطبيعة.

(   ) 5. تعد النفايات الصلبة أكثر تلويثا للتربة من النفايات السائلة.

(   ) 6. القشرة الأرضية أحد مكونات الكرة الأرضية

(   ) 7. الموارد الطبيعية تكون نتيجة فعل الإنسان

(   ) 8. يعد الأردن غنيا في الموارد الطبيعية

(   )9 . تعد الطاقة البديلة من أهم البدائل للطاقة في الأردن.

**السؤال الرابع: (8 علامات)**

ضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. واحدة مما يلي تعد من الكائنات غير الحية:

أ. نبات ب. إنسان ج. تربة

2. الموارد هي المواد الموجودة في.......:

أ. المدرسة ب. الكتاب ج. الطبيعة

3. واحدة مما يلي تعد سلوكا صحيحا:

أ. رمي النفايات في الشارع ب. وضع مصافٍ لعوادم السيارات

ج. استخدام المركبات الخاصة

4. البيئة الحية تتمثل فيما يلي:

أ. (إنسان – حيوان – نفط) ب. (حيوان – إنسان – حديد)

ج. (إنسان – حيوان – ماء)

5. يحيط بالكرة الأرضية .......

أ. الماء ب. الهواء ج. التربة

6. واحدة مما يلي تعد من الغلاف الجوي:

أ. المحيطات ب. البحار ج. الغازات

7. تعد ...... أكبر مظاهر سطح الأرض

أ. الهضاب ب. الجبال ج. التلال

8. تتكون التربة من:

أ. مواد عضوية ب. مواد غير عضوية ج. مواد عضوية وغير عضوية

9. تعد ..........من مصادر الطاقة البديلة.

أ. النفط ب. الزيت الصخري ج. الطاقة الشمسية

10. واحد مما يلي يعد عاملا من عوامل التصحر.

أ. زيادة مساحة الأراضي المزروعة ب. قلة حرائق الغابات

ج. الرعي الجائر

11. تعد النفايات الصلبة من أهم ملوثات

أ. الهواء.　　　ب. الطعام　　ج. التربة

12. يبحث الأردن عن الطاقة البديلة من خلال

أ. الكهرباء　　　ب. النفط　　ج. الطاقة الشمسية

13. تعد مياه الديسة في الأردن من الموارد

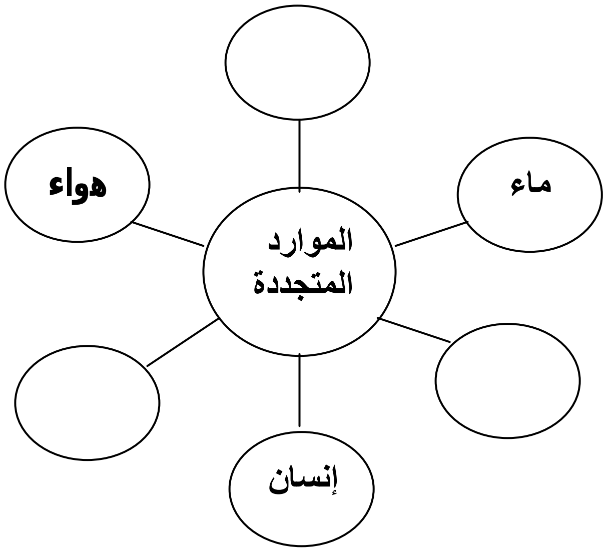
أ. المتجددة　　ب. الثابتة　　ج. غير المتجددة

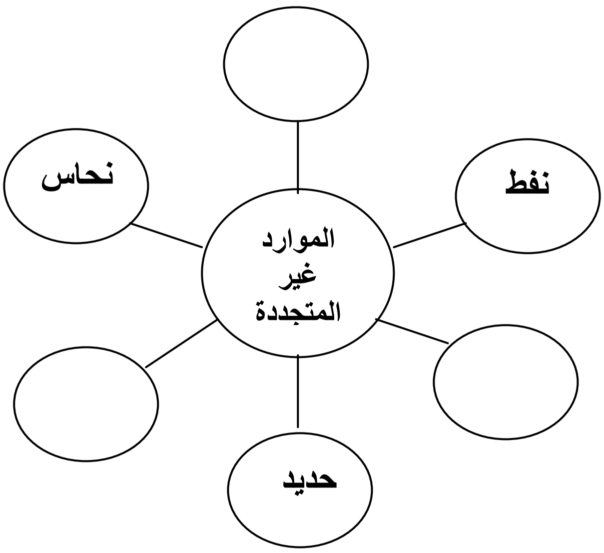
# الملحق (ب)

# أداة الدراسة بصورتها النهائية

**<u>السؤال الأول</u>**

**أملأ الدوائر الفارغة الموجودة في الرسمين التاليين:          (6 علامات)**



**السؤال الثاني** **(6 علامات)**

**أصل ما في العمود (أ) فيما يناسبه من العمود (ب) فيما يلي:**

| أ |
|---|
| إنسان |
| ماء |
| تربة |
| نبات |
| هواء |
| حيوان |

ب

**كائنات حية**

**كائنات غير حية**

**السؤال الثالث:** **(10 علامات)**

ضع إشارة ( / ) أما العبارة الصحيحة وإشارة ( X ) أمام العبارة الخاطئة فيما يلي:

(   ) 1. تؤدي زيادة عدد السكان إلى مزيد من حرق الوقود.

(   ) 2. يمكن التخفيف من التلوث بوضع مصاف على مداخن المصانع وعوادم المركبات.

(   ) 3. يعد الغاز من الموارد المتجددة في الطبيعة.

(   ) 4. الموارد المتجددة هي المواد المعرضة للانتهاء من الطبيعة.

(   ) 5. التلوث البيئي هو التغيير غير المرغوب فيه في عناصر البيئة الطبيعية.

(   ) 6. النفايات الصلبة أكثر تلويثا للتربة من النفايات السائلة.

(   ) 7. القشرة الأرضية أحد مكونات الكرة الأرضية

(   ) 8. الموارد الطبيعية تكون نتيجة فعل الإنسان

(   ) 9. يعد الأردن غنيا في الموارد الطبيعية

(   )10. تعد الطاقة البديلة من أهم البدائل للطاقة في الأردن.

**السؤال الرابع: (8 علامات)**

ضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. واحدة مما يلي هي من الكائنات غير الحية:

أ. نبات ب. إنسان ج. تربة

2. الموارد هي المواد الموجودة في واحد مما يلي:

أ. المدرسة ب. الكتاب ج. الطبيعة

3. واحدة مما يلي تعد سلوكا صحيحا:

أ. رمي النفايات في الشارع ب. وضع مصافٍ لعوادم السيارات

ج. استخدام المركبات الخاصة

4. تعد نسبة وجود الماء المالح في الطبيعة...

أ. أكثر من العذب ب. أقل من العذب ج. متساويان

5. البيئة الحية تتمثل فيما يلي:

أ. (إنسان – حيوان – نفط) ب. (حيوان – إنسان – حديد)

ج. (إنسان – حيوان – ماء)

6. واحد مما يلي هو من يحيط بالكرة الأرضية:

أ. الماء ب. الهواء ج. التربة

7. واحدة مما يلي تعد من الغلاف الجوي:

أ. المحيطات ب. البحار ج. الغازات

8. أكبر مظاهر سطح الأرض هي:

أ. الهضاب ب. الجبال ج. التلال

9.الموارد التي يمكن أن تعوض في الطبيعة:

أ. (موارد متجددة) ب. (موارد غير متجددة) ج. (موارد معوضة)

10. تتكون التربة من:

أ. مواد عضوية ب. مواد غير عضوية ج. مواد عضوية وغير عضوية

11. واحدة مما يلي هي من مصادر الطاقة البديلة.

أ. النفط ب. الزيت الصخري ج. الطاقة الشمسية

12. واحد مما يلي يعد عاملا من عوامل التصحر.

أ. زيادة مساحة الأراضي المزروعة ب. قلة حرائق الغابات

ج. الرعي الجائر

13. تعد النفايات الصلبة من أهم ملوثات

أ. الهواء. ب. الطعام ج. التربة

14. من أكثر مهددات التوازن البيئي في الطبيعة هو:

أ. الإنسان ب. الحيوان ج. النبات

15. يبحث الأردن عن الطاقة البديلة من خلال

أ. الكهرباء ب. النفط ج. الطاقة الشمسية

16. مياه الديسة في الأردن هي من الموارد:

أ. المتجددة ب. الثابتة ج. غير المتجددة

# الملحق(ج)

# البرنامج القائم على الألعاب التعليمية

## تصميم البرنامج

**المادة التعليمية:** الوحدة الثانية من الفصل الأول من كتـاب التربيـة الاجتماعيـة والوطنية للصف الرابع الأساسي (الموارد والبيئة).

**أهداف البرنامج**

هدف البرنامج القائم على الألعاب التعليمي إلى تحقيق ما يلي:

1. تحديد الوحدة المستهدفة من كتاب التربية الاجتماعية والوطنية (الموارد والبيئة) لتصميم الألعاب التي تناسبها.
2. تحديد الفئة المستهدفة: الصف الرابع الأساسي.
3. تحديد الألعاب التعليمية المصممة للوحدة.
4. تحديد وقت تنفيذ كل لعبة.
5. تحديد عدد الحصص المستهدفة وهي(5) حصص تعليمية بمـدة زمنيـة ثلاثـة أسابيع.
6. تحديد الأهداف الفرعية، وهي:

- إكساب الطلبة المعلومات والمعارف بأسلوب تدريسي جديد وتنمية الاتجاهات الايجابية.
- تنمية قدرات الطلبة الذهنية.
- فتح المجال أمام الطلبة للتعبير عما في داخله.

**إجراءات إدارة الحصص لتنفيذ الألعاب التعليمية**

**1. التحضير للحصة:**

**أ.** تقوم المعلمة بالتحضير المسبق للعبة المراد تنفيذها**.**

ب. تقوم المعلمة بتقسيم الطلبة إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية يتم تدريـسها باستخدام الألعاب التعليمية. المجموعة الضابطة يتم تدريسها بالطريقة التقليدية.

**2. تعليمات تنفيذ الحصة:**

أ. يتم تدوين أهداف استخدام اللعبة على السبورة وقراءتها للطلبة.

ب. يسمح المعلم للطلبة بالشروع في ممارسة الألعاب التعليمية.

3. تحدد المعلمة للطلبة انتهاء اللعبة قبل (5) دقائق من نهاية الحصة للترك مجـالا لطرح أسئلة على ما تم في الحصة.

## الدرس الأول: الكائنات الحية

الزمن: حصة واحدة(45) دقيقة

فعاليات الحصة:

1. **تقوم المعلمة بتحديد الأهداف**:

- أن يتعرف الطلبة على الكائنات الحية.
- أن يتعرف الطلبة على الكائنات غير الحية.

2. **التمهيد للحصة**

- تقوم المعلمة بطرح أسئلة تمهيدية:

أ. من منكم يحب اللعب ؟

ب. كم من الوقت تمضيه في اللعب ؟

**تنفيذ اللعبة:**

1. يتم وضع اللعبة على طاولة أمام الطلبة، وهي مجموعة من المكعبات تشكل الكائنات الحية وغير الحية وأمامهما بيتان الكرتـون الأول يـسمى بيـت الكائنات الحية، والثاني يسمى الكائنات غير الحية.
2. يتم الطلب من الطلبة وضع كل مكعب داخل بيته المناسب.
3. يكون خروج الطلبة إلى اللعبة بالترتيب، وتعاد اللعبة أكثر من مرة ليـشارك جميع الطلبة فيها.

**تقييم اللعبة:**

- **ما رأيك في اللعبة ؟**
- **هل وجد متعة في اللعبة ؟**

**الدرس الثاني: الموارد المتجددة**

الزمن: حصتان (45) دقيقة لكل حصة

**فعاليات الحصة الأولى:**

1. **تقوم المعلمة بتحديد الأهداف**:

- أن يتعرف الطلبة على الموارد المتجددة.
- أن يتعرف الطلبة على أهمية الموارد المتجددة.

2. **التمهيد للحصة**

- تقوم المعلمة بطرح أسئلة تمهيدية:

أ. هل استمتعت بالحصة السابقة ؟

ب. هل تفضل حل الكلمات المتقاطعة؟

**اللعبة الأولى:** الكلمات المتقاطعة

**تنفيذ اللعبة**

1. تقوم المعلمة برسم جدول الكلمات المتقاطعة أمام الطلبة على السبورة وتضع في أسفله الكلمات التي يراد استخراجها من الجدول، وهـي مجموعـة مـن الكلمات التي دونت تحت الجدول ويطلب من الطلبة أن يخرجوا إلى السبورة ويقوم كل طالب بالبحث عن حروف الكلمة الأولى ويقوم بالتعليم عليها، ثـم يقوم طالب آخر بالبحث عن حروف الكلمة الثانية وهكذا حتى يتم الانتهـاء من جميع الكلمات.
2. يطلب من الطلبة تجميع الحروف المتبقية دون حذف وكتابتها علـى ورقـة وتسليمها للمعلمة.
3. تقوم المعلمة بقراءة إجابات الطلبة، وتدوين الإجابة الصحيحة على السبورة..

**تقييم اللعبة:**

- **هل أحببتم لعبة الكلمات المتقاطعة ؟**
- **هل وجدتم متعة في هذه اللعبة ؟**

**فعاليات الحصة الثانية**

**التمهيد للحصة**

- تقوم المعلمة بطرح أسئلة تمهيدية:

أ.هل استمتعت بالحصة السابقة ؟

ب. هل تفضل استخدام الحاسوب ؟

**اللعبة الثانية:** اللعبة المحوسبة: (من أنا)

**تنفيذ اللعبة**

تتمثل اللعبة من خلال أزرار تمثل دوائر فارغة، بعد الضغط عليها تجيب عن سؤال من أنا بصور وكتابات ملونة، وقد صممت على برمجية البور بوينت ( Power point) معتمدة على استخدام الارتباطات التشعبية، وتقوم المعلمة بتطبيق مثال أمـام الطلبة، وتطلب منهم أن يحاولوا التعرف على السؤال من خلال إجاباتهم الـشفوية، ومن ثم التأكد من الإجابة بالضغط على الزر.

تطلب المعلمة من الطلبة أن يدونوا الإجابات على ورق، ثم تستعين ببعـضهم لتدوينها على السبورة.

**تقييم اللعبة:**

- هل أحببتم التعامل مع الحاسوب ؟
- هل أعجبتكم الصور والرسومات التي عرضها الحاسوب؟

**الدرس الثالث: الموارد غير المتجدد**ة

الزمن: حصة واحدة (45) دقيقة

فعاليات الحصة:

1. **تقوم المعلمة بتحديد الأهداف**:

- أن يتعرف الطلبة على الموارد غير المتجددة.
- أن يذكر الطلبة بعض الموارد غير المتجددة.

2. **التمهيد للحصة**

- تقوم المعلمة بطرح أسئلة تمهيدية:

ت. هل أعجبتكم لعبة الكلمات المتقاطعة في الحصة الماضية؟

ث. هل تفضلون إعادة اللعبة ؟

**اللعبة:** الكلمات المتقاطعة

**تنفيذ اللعبة**

1. تقوم المعلمة برسم جدول الكلمات المتقاطعة أمام الطلبة على السبورة وتضع في أسفله الكلمات التي يراد استخراجها من الجدول، وهـي مجموعـة مـن الكلمات التي دونت تحت الجدول ويطلب من الطلبة أن يخرجوا إلى السبورة ويقوم كل طالب بالبحث عن حروف الكلمة الأولى ويقوم بالتعليم عليها، ثـم يقوم طالب آخر بالبحث عن حروف الكلمة الثانية وهكذا حتى يتم الانتهاء من جميع الكلمات.
2. يطلب من الطلبة تجميع الحروف المتبقية دون حذف وكتابتها علـى ورقـة وتسليمها للمعلمة.
3. تقوم المعلمة بقراءة إجابات الطلبة، وتدوين الإجابة الصحيحة على السبورة.

**تقييم اللعبة:**

- **هل أحببتم لعبة الكلمات المتقاطعة ؟**
- **هل وجدتم متعة في هذه اللعبة ؟**

**الدرس الرابع: الإنسان والبيئة**

الزمن: حصة واحدة (45) دقيقة

فعاليات الحصة:

1. **تقوم المعلمة بتحديد الأهداف**:

- أن يتعرف الطلبة على بعض السلوكيات الخاطئة في البيئة.
- أن يذكر الطلبة الطاقة البديلة.

2. **التمهيد للحصة**

- تقوم المعلمة بطرح أسئلة تمهيدية:

أ.من لديه جهاز حاسوب في البيت ؟

ب.هل تحبون اللعب باستخدام الحاسوب ؟

**اللعبة:** اللعبة المحوسبة لعبة الخطأ والصواب

**تنفيذ اللعبة**

تقوم المعلمة بعرض صور لسلوكيات ومناظر خاطئة وصائبة تعتمد على الحركات والأصوات المحوسبة، وقد صممت على برمجية البور بوينت ( Power point) معتمدة على استخدام الارتباطات التشعبية، فإذا ضغط الطالب على إشارة (صح) مثلا، وكانت الإجابة خاطئة، فإن الارتباط يذهب به إلى (حظا أوفر إجابة خاطئة) مع صور تعبيرية، وإذا كانت الإجابة صحيحة، فإن الارتباط يذهب به إلى (مبروك إجابة صحيحة) مع صور تعبيرية والتصفيق، واللعبة من إعداد معلمة الحاسوب في مدرسة شويح الأساسية.

**تنفيذ اللعبة**

1. تعرف المعلمة الطلبة باللعبة الموجودة على جهاز الحاسوب.
2. يتم عرض اللعبة على جهاز الحاسوب بوساطة جهاز الداتا شو(Data show).
3. تجري المعلمة مثالا أمام الطلبة بالضغط على الزر المخصص للإجابة مرة على الصح ومرة على الخطأ، وتنبه الطلبة إلى ما يحدث في كلا الإجابتين.
4. تطلب المعلمة من الطلبة أن يحددوا صحة السلوك من خطئه، وينتظروا تقييم إجاباتهم من خلال العرض.

5. يتوصل الطلبة من خلال اللعبة المحوسبة إلى أن هناك سلوكيات سلبية ضـارة بالبيئة، وسلوكيات إيجابية.
6. تبين المعلمة للطلبة أن دخان المصانع والطائرات والـسيارات والنفايـات مـن الأمور التي تضر بالبيئة.
7. تقوم المعلمة في نهاية الحصة بطرح الأسئلة التالية:
   - ما الأمور التي ترى أنها تضر بالبيئة ؟
   - هل أنت مع الإسراف باستهلاك الطاقة ؟

**تقييم اللعبة:**

- هل استمتعت باللعب على الحاسوب ؟

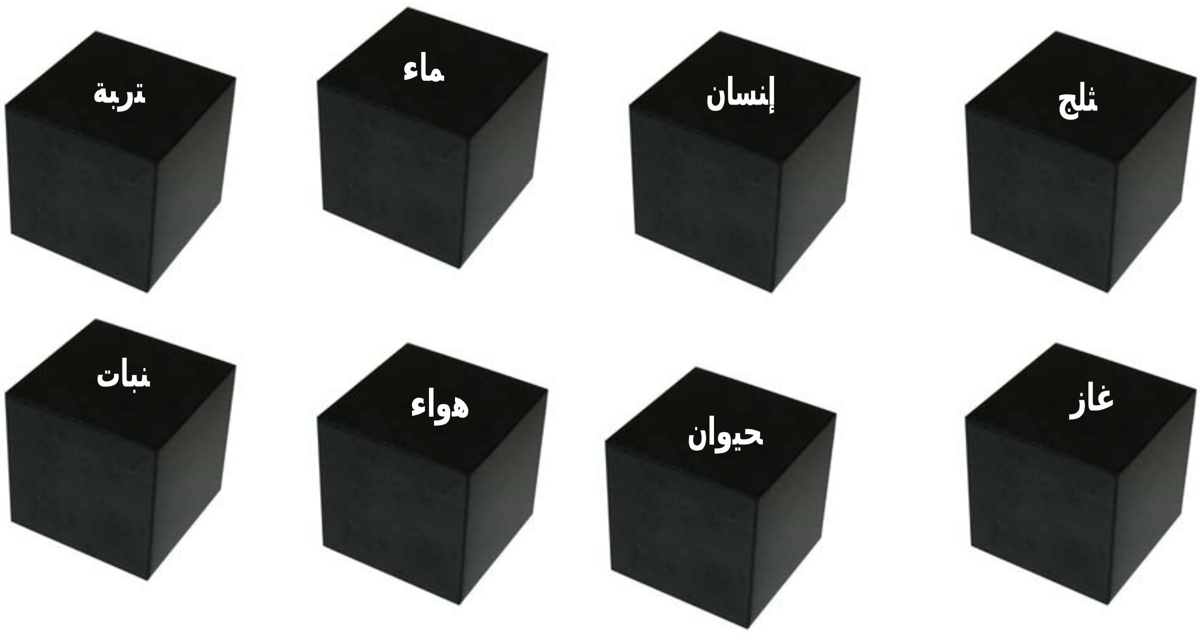
# الملحق (د)
# الألعاب التعليمية

كائنات حية



كائنات غير حية






أعزائي الطلبة سنعرض لكم بعض الصور
إن كانت الصورة سلوك سليم ضع إشارة صح
إن كانت الصورة سلوك غير سليم ضع إشارة خطأ





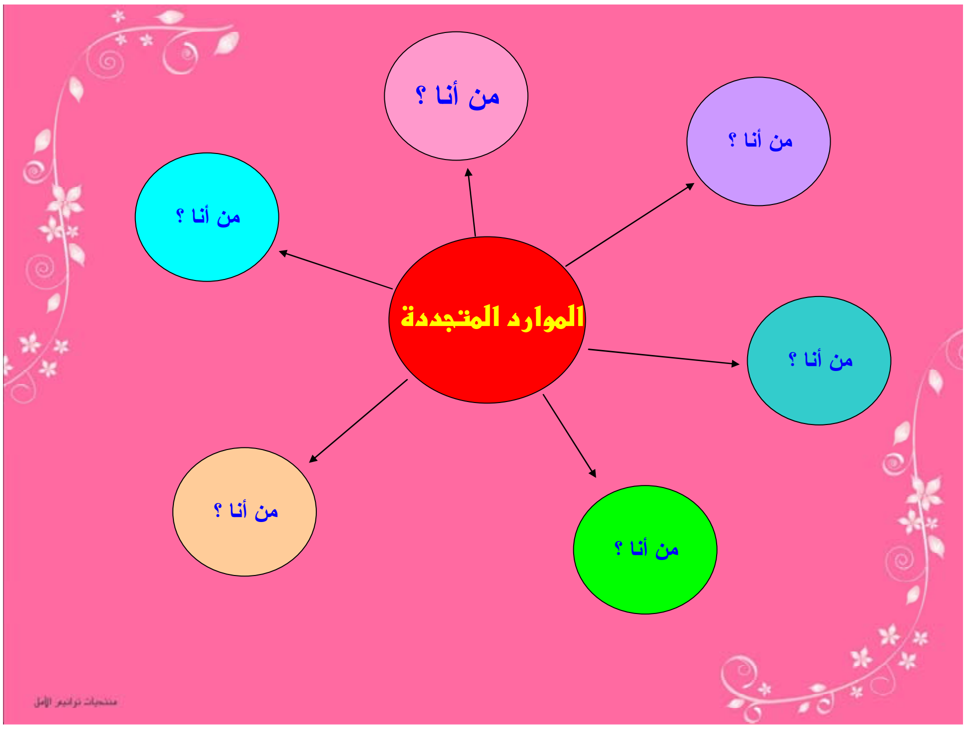








لعبة من أنا المحوسبة بحيث يضغط الطلبة على السؤال ويعطى الإجابة

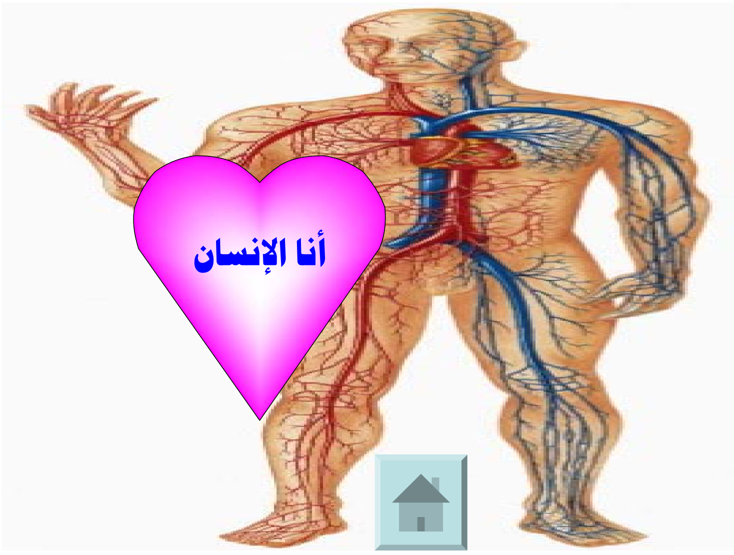



أنا الماء


أنا الهواء


أنا التربة


أنا النبات


أنا الإنسان


الحيوان

**أمامك مجموعة من الكلمات المتقاطعة حاول أن تستخرج حروف الكلمات التي في أسفل الجدول، وضع عليها خطا، ستبقى مجموعة من الحروف تشكل جملة، حاول أن تتعرف هذه الجملة**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| م | ا | و | ا | ر |
| ف | ح | م | ح | د |
| ن | غ | غ | د | غ |
| ح | ا | ي | ي | ي |
| ا | ز | ر | د | ر |
| س | ط | ف | ن | م |
| ة | د | د | ج | ت |

فحم – نحاس – حديد – نفط – غاز – غير

**أمامك مجموعة من الكلمات المتقاطعة حاول أن تستخرج حروف الكلمات التي في أسفل الجدول، وضع عليها خطا، ستبقى مجموعة من الحروف تشكل جملة، حاول أن تتعرف هذه الجملة**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ق | ء | ا | و | ه |
| د | ر | ا | و | م |
| م | م | إ | ن | ح |
| ت | ا | ن | ب | ي |
| ج | ء | س | ا | و |
| د | غ | ا | ت | ا |
| د | ة | ن | ج | ن |

إنسان – هواء – ماء – نبات – حيوان – غ – ق -ج

# الملحق (هـ)

# أسماء المحكين

**أسماء المحكمين**

| المحكم | التخصص | الجامعة |
|---|---|---|
| أ. د. حسن الناجي | مناهج عامة | جامعة مؤتة |
| د. ماجد الصعوب | مناهج وأساليب تدريس الدراسات الاجتماعية | جامعة مؤتة |
| د. عمر العمري | تكنولوجيا تعليم | جامعة مؤتة |
| د. باسل القرالة | مناهج وأساليب تدريس | جامعة مؤتة |
| د. عيسى الطراونة | مشرف تربوي | وزارة التربية والتعليم |
| أحمد أبو قديري | معلم | وزارة التربية والتعليم |
| محمد الطراونة | معلم | وزارة التربية والتعليم |
| راشد الشمايلة | حاسوب | وزارة التربية والتعليم |

# الملحق(و)
# علامات الاختبار القبلي والبعدي

## علامات الاختبار القبلي والبعدي

| مجموعة | النوع الاجتماعي | قبلي | بعدي |
| --- | --- | --- | --- |
| تجريبية | ذكر | 16 | 25 |
| تجريبية | ذكر | 21 | 26 |
| تجريبية | ذكر | 14 | 19 |
| تجريبية | ذكر | 25 | 28 |
| تجريبية | ذكر | 19 | 26 |
| تجريبية | ذكر | 14 | 21 |
| تجريبية | ذكر | 17 | 23 |
| تجريبية | أنثى | 22 | 26 |
| تجريبية | أنثى | 18 | 22 |
| تجريبية | أنثى | 14 | 17 |
| تجريبية | أنثى | 11 | 12 |
| تجريبية | أنثى | 17 | 22 |
| تجريبية | أنثى | 25 | 27 |
| تجريبية | أنثى | 20 | 22 |
| تجريبية | أنثى | 10 | 17 |
| تجريبية | أنثى | 27 | 29 |
| تجريبية | أنثى | 19 | 24 |
| تجريبية | أنثى | 13 | 18 |
| تجريبية | أنثى | 15 | 20 |
| ضابطة | ذكر | 14 | 18 |
| ضابطة | ذكر | 20 | 21 |
| ضابطة | ذكر | 13 | 15 |
| ضابطة | ذكر | 22 | 22 |
| ضابطة | ذكر | 15 | 16 |
| ضابطة | ذكر | 13 | 17 |
| ضابطة | ذكر | 18 | 19 |
| ضابطة | أنثى | 21 | 24 |
| ضابطة | أنثى | 18 | 19 |
| ضابطة | أنثى | 12 | 17 |
| ضابطة | أنثى | 12 | 12 |
| ضابطة | أنثى | 15 | 23 |
| ضابطة | أنثى | 25 | 25 |
| ضابطة | أنثى | 21 | 24 |
| ضابطة | أنثى | 9 | 11 |
| ضابطة | أنثى | 26 | 29 |
| ضابطة | أنثى | 21 | 18 |
| ضابطة | أنثى | 11 | 13 |
| ضابطة | أنثى | 14 | 17 |

# الملحق (ز)

# كتاب التسهيلات